1997年5月1日発行（毎月1回・1日発行）第3巻第5号/通巻24号

NEO·GEO FREAK

月刊 ネオジオフリーク

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

裏キャラ出現方法&対CPU戦キャラ別攻略

SNKライブツアーリポート

64ビット情報

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

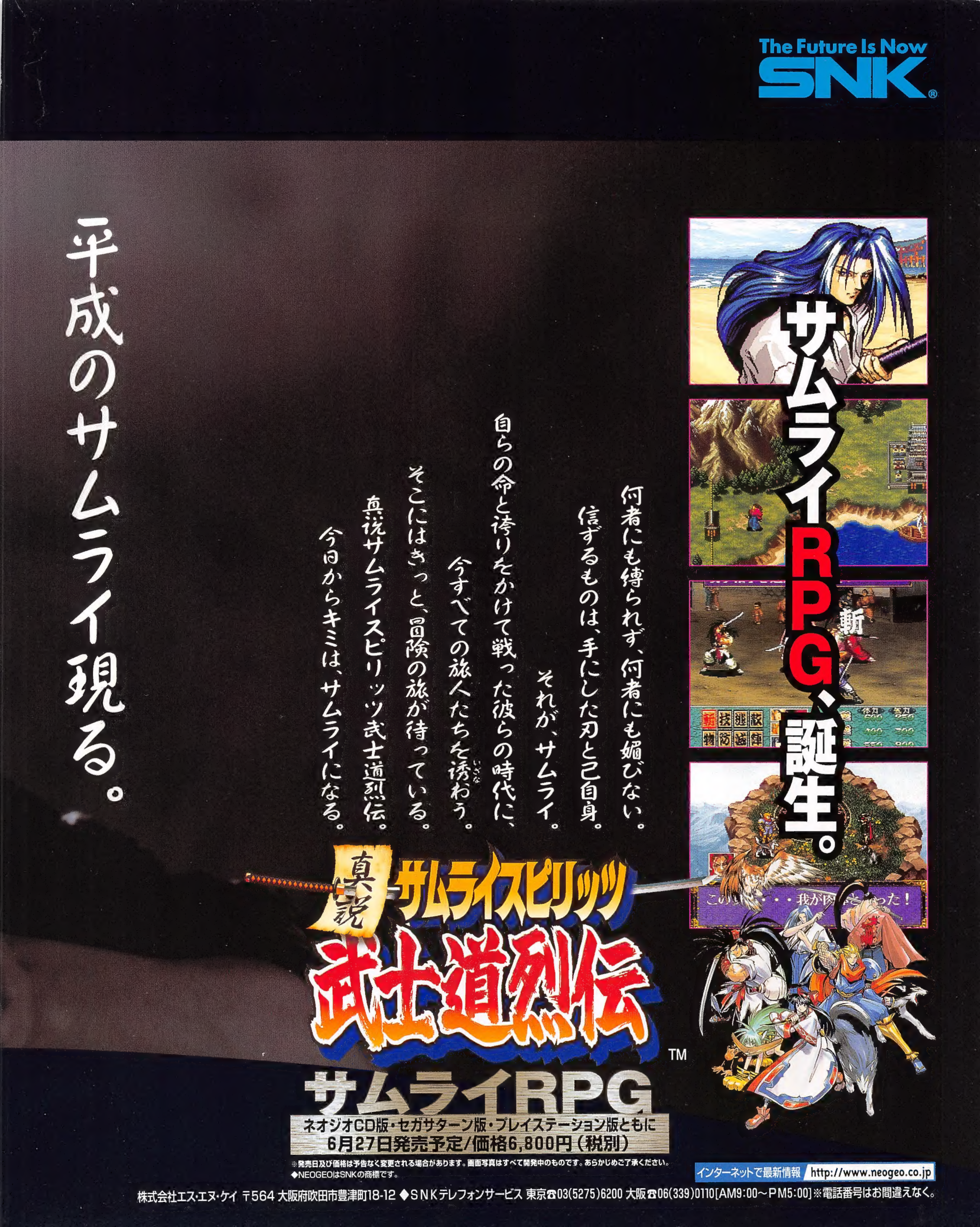
マジカルドロップIII OP



真説サムライスピリッツ
武士道烈伝
CM撮り密着取材

特別付録
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝
スペシャル・ポスター

590yen
芸文社
1997 5月号

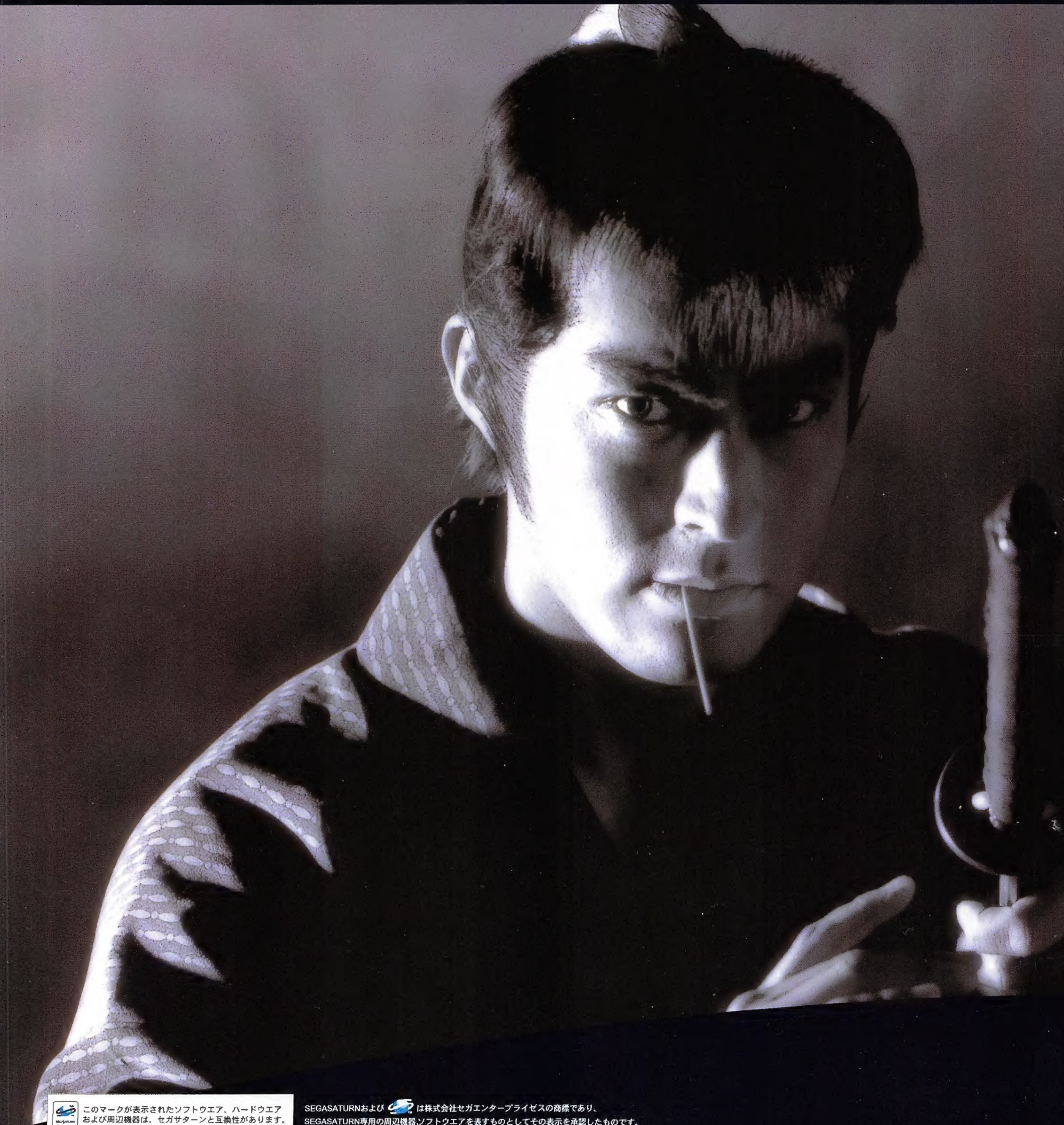


The Future Is Now
SNK
平成のサムライ現る。
サムライRPG、誕生。
何者にも縛られず、何者にも媚びない。
信ずるものは、手にした刀と己自身。
それが、サムライ。
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、
今すべての旅人たちを誘おう。
そこにはきっと、冒険の旅が待っている。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝。
今日からキミは、サムライになる。
斬
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝™
サムライRPG
ネオジオCD版・セガサターン版・プレイステーション版ともに
6月27日発売予定/価格6,800円（税別）
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。
◆NEOGEOはSNKの商標です。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

SEGA SATURN

PlayStation

NEO·GEO CD



このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび（マーク）は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

“（マーク）”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON　SCITRON

CD 97.4.9 ON SALE　CD:PCCB-00255　¥2,548(税込)



真説サムライスピリッツ～武士道烈伝 ドラマCD

SNK

今、魔王・天草四郎時貞とサムライ達の物語の幕が開いた…!!

話題のアーケードスペックRPGがドラマアルバムで登場。
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

<CAST>
覇王丸…臼井雅基／ナコルル…生駒治美／リムルル…氷上恭子／ガルフォード…小市慢太郎／チャムチャム…千葉麗子／天草四郎時貞…真殿光昭／天姫・時姫…岩男潤子／牛若姫…石井直子／牙神幻十郎…コング桑田／アンブロジャ…石原慎一／サノウク…真砂勝美／モナシ・パクパク…佐々木菜摘／盗賊…松田健浩、須子田峰夫／語り部…納谷六朗／演出…千葉繁

NOW ON SALE
真説サムライスピリッツ～武士道烈伝
-ORIGINAL SOUND TRAX-
SNK　新世界楽曲雑技団
CD(2枚組):PCCB-00252　¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」
4月より放送局拡大決定!!
日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/954kHz)　深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/1287kHz)　深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/1179kHz)　21：25～21：55
RKB毎日放送(1278KHz)　深夜24：40～25：10
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
4月放送中のラジオドラマは
「CLOCK TOWER 2」
5月放送予定のラジオドラマは
「NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編」

CD 97.5.2 ON SALE
CLOCK TOWER 2 ドラマCD/HUMAN
CD:PCCB-00258　¥2,548(税込)

VIDEO 97.4.18 ON SALE　VIDED:PCVP-12071　¥5,040(税込)



REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL

SNK

餓狼伝説シリーズ最新作登場!!　最強の狼は誰だ?!

登場キャラ全20名にEXキャラ4名を加え連続技から対戦プレイを紹介。苦手キャラの攻略もNEO·GEOゲーム攻略集団NEO·GEOフリーク編集部が完全監修!またCPU戦、エンディング、スタッフクレジットとおいしいところは全てみせます。

<収録内容>プロローグ～対CPU戦～対戦プレイ(各キャラ、連続技紹介～対戦プレイ)～EXキャラ対戦プレイ(各キャラ連続技～対戦)～エンディング集～スタッフクレジット+オマケ映像

監修:ネオジオフリーク編集部
ゲームプレイヤー:ジェイスケ、モリスケ、修羅騎士鷹、蒼炎闘士ゆーち／声の出演:生駒治美、曽木亜古弥／音楽:新世界楽曲雑技団

COLOR HiFi STEREO 90min/スタンダードサイズ

VIDEO & LD 97.4.9 ON SALE

ALL ABOUT STREET FIGHTER EX 完全解析VIDEO

ARIKA WEST　CAPCOM

最強の解析ビデオ登場!

2Dテイストの3D対戦格闘として人気集中の「ストリートファイターEX」を最強のプレイヤー軍団が完全攻略!　ガードブレイク/スーパーコンボ/スーパーキャンセルなど,「EX」のシステムとそのテクニックを徹底解析,さらに超絶技巧による華麗な対戦を収録!

<収録内容>システム紹介～テクニック紹介～脱出方法～連続技～対戦～おまけ

監修:スタジオベントスタッフ
ゲームプレイヤー:三原一郎(アリカ)/永田寛(アリカ)/加藤義文(スタジオベントスタッフ)/白川大輔(スタジオベントスタッフ)/山中直樹(スタジオベントスタッフ)/鈴木"TZR"智隆

COLOR HiFi STEREO 90min/スタンダードサイズ/CLV(LD)
VIDEO:PCVP-12070　LD:PCLP-00635　各 ¥5,040(税込)

CD 97.4.18 ON SALE

Fantastic Character Series

デジタルアンジュ -電脳天使SS-

徳間書店インターメディア

オリジナルコンポーザーがＣＤのためにゲーム収録曲全曲をフルアレンジ 、加えてエンディング曲（歌：井上喜久子）はフルコーラス完全ヴァージョンで収録。そしてゲームシナリオスタッフによる書き下ろし、オリジナルキャストの声優によるミニドラマを追加。愛する想いがぎっしりつまったメモリアルサウンドトラックをお届けします！
12Pオールカラーブックレット付き。

<VOICE>　井上喜久子、沢海陽子、吉田古奈美、橘ひかり、根谷美智子、菊池志穂

初回特典：スーパーピクチャーディスク

CD:PCCB-00257　¥2,548(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 5月号

★=プレゼントのあるページを表してます
☆=賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ©SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト／しろー大野 表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

真説サムライスピリッツ武士道烈伝 CM撮影密着取材

実録！ CMができるまで

ネオジオ初のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。発売までもう少～しかかるケド、ここはじっと辛抱の時期。しかし、ただ待ってるだけなんて…。という人のために朗報！ なんと『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のCMの放映が決定したのだ。放映開始は6月とまたちょっと先になってしまう。そこで、編集部では2月26日におこなわれたCM撮影の密着取材を敢行！ CMの内容をいち早く教えちゃうぞ！

撮影現場に潜入リポート！
サムライRPGのCMの全貌に迫る!!



 イラスト／しろー大野

重く閉ざされた二重扉を開け、足を踏み入れたスタジオは、スモークがたかれていて、全体的に白く煙っている。

そのスモークの隙間から、青を基調とした光りが漏れ、スタジオ内はどことなく不思議な雰囲気が漂っていた。

しかし、そんな幻想的な雰囲気が漂うのとは裏腹に、スタジオ内には厳しいスタッフの声が響いていた。

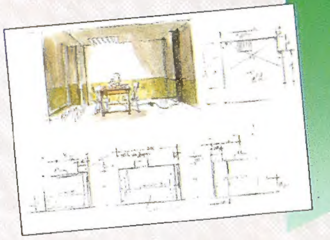
①ライティング

まずはセットの組み立てから！

監督が細かい指示を出しながら、少しずつ今回のCM撮影用のセットが組み立てられていく。

舞台となるのは、一見、刑事ドラマなどでよく見かけるなんの変哲もない取り調べ室。しかし、よく見てみると、普通、壁についているはずの鉄格子がなぜか天井についているのだ。

天井に鉄格子。現実には有りえないようなつくりの部屋。しかし、そこから差し込む照明の淡い青の光は、舞台となるこの部屋を、さらに不思議な空間に仕立てあげているのだった。





取り調べ室の壁を組み立てます



撮影器材が色々と…

開いてる片方にカメラ置いて撮影するのだ



②ヘアメイク



1番きれいに見せるのが、メイクマンの使命です！



雑談などを交え、女優さんをなごませながら…

髪を整えメイクをしてスタンバイOK！

ちょっとした間にも手直しを…





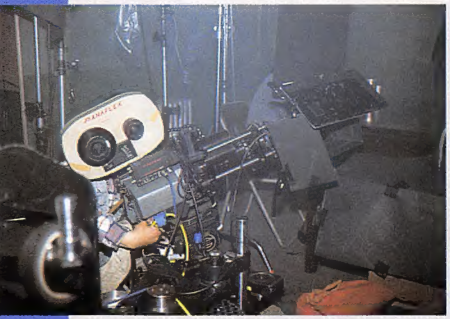
歯にもメイクを！ 人体に影響ないよね…？

スタジオでライティングの作業が進んでいる頃。メイク室では、役者さんのヘアメイクがおこなわれていた。

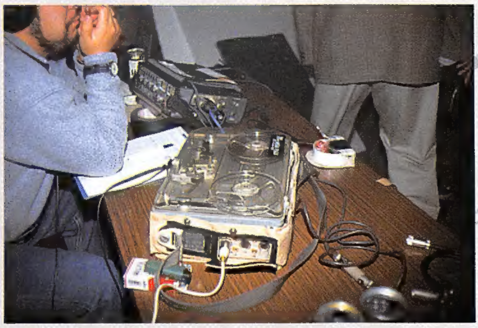
髪をセットし、メイクをほどこす。今回は特殊メイクとか、変わった衣装とかはないので目立って大変そうなことはない。

しかし、メイクの仕事はこれだけじゃ終わらないのだ。仕事は撮影中も続く。演技で乱れた髪やテカッたメイクを、撮影の合間のほんの短い時間に直したり、動いた時にできた服のしわを直したり、ほとんど役者さんにつきっきりなのだ。

▶真説サムライスピリッツ武士道烈伝CM撮影密着取材




こ〜んなごついカメラで撮ってます　直前まで演技の打ち合わせ！

取り調べ中。でも手元にはソフトが…　この中にすべての音が詰まってるのだ



これでやったのか？　決定的な証拠だ！



「本当なんです！」でも、刑事さんは聞いてくれないの…

③撮影

いよいよ撮影開始！　でも、その前にやることが…

刑事役の広瀬正志、取り調べを受けている女性役の草野由記子の2人がスタジオに入り、いよいよ撮影開始！

…とすぐはじめるはずはなく、まずは監督と演技についての最終打ち合わせ。

実際セットに入って、照明の具合などを調節している間、監督から演技について細かい指導を受けている。

刑事の色々な質問に対して「私じゃないんです！」と答える演技を繰り返し、役になりきるようにテンションを高めていく。

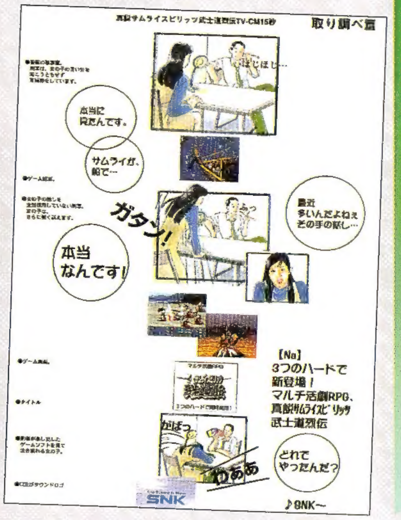
「じゃあ、本番いきます！」という監督の声。スタジオ内は今までにない緊張が走る。カチンコがなり、スタッフの視線が集まる中、演技がはじまる。

1つのカットを撮り終えるごとにカメラの位置を変え、次のカット用のセッティングをはじめる。

カメラの位置を決め、カットは変わっても明るさは同じにしなければならないので、微妙なライトのあたり具合を調節していく。

そして午後9時過ぎ…。

午後1時からはじまった撮影は、予定時間から1時間ほど遅れて無事終了した。



●小道具作成

撮影に使うゲームのソフトがこの時点ではできてなかった。…が、撮影には絶対必要。そこで、パッケージの刷り上がった物を使ってスタジオの片隅で工作がはじまったのだった。

【用意する物】
印刷された紙／ソフトのパッケージ／厚紙／スプレーのり／カッター／カッターマット



① まずはラインに沿って丁寧に切り取る



② スプレーのりを吹きかけて…



③ 厚紙に貼りましょう



④ 山折り、谷折りきれいに折り目をつくって…



⑤ ケースにはめ込んでできあがり！



監督の指示で何度も取り直し

④編集

撮った画面とゲーム画面を選んでつなげて…

昔々はフィルムを切って貼って…、とすべて手作業だったというこの編集作業。

今じゃびっくり。すべてコンピュータを使って処理してしまうのだ。

まずは、必要な画面データを読み込む。そして必要なパーツを画面上で組み合わせていくのだ。

初めは、人物を撮ったフィルムから使う部分をチョイス。

次に、間に入れるゲーム画面を選び、最後に文字を入れていく。



こんなスタジオで編集します！



画面上でカットとカットをつなぎ合わせて…



作業風景。ハイテクです！

⑤ナレーション録り



画面にあわせて音を調節



ナレーションはこの人が！ 渋くていい声です

最後にかっこよくナレーションを入れて…

ナレーションを担当するのは中川高廣(なかがわたかひろ)。

監督の細かい指示を受けながら時代がかった感じのいいまわしで、ナレーションを吹き込んでいく。

何回か録っては、画面と合わせて見て映像の時間内に収まるか、いい方が画面に合っているかを検討する。

大まかだけど、そんなような作業があって、CMは完成する。時間にしてほんの15秒程度のテレビCM。しかし、そのたった15秒のものを作るのには、多くの人力と手間が注ぎ込まれているのだ。

CMプランナーコメント

——今回のCMで苦労したのはどんなことでしょうか?

「CM撮り自体は特に問題はありませんでした。ただし、『サムライスピリッツ』というのは格ゲーとしてのイメージが強く根づいているので、CM全体を通して、格ゲーじゃなくRPGとして見せるのに企画の段階から苦労しました」

——確かにそうですね。

「ええ。だから、今まではどちらかというとそのゲームの世界観を見せるようにSNKのCMは作ってきてたんですが、今回はあえてそういった要素をすべて省いた形でプランを考えました。格ゲーじゃなくてあくまでもRPGだと分かって欲しい、別物と考えて欲しい。けど、『サムライスピリッツ』というのは格ゲーとしては名が売れてるわけだから、そのへんのおいしい部分はもらいたいわけです。

それから、役者さん。特に女優さんには「犯人だと刑事に疑われている」という役どころで迫真の演技をしていただかなければならないのに、感情を入れるべき台詞が『サムライ』はまだしも、『お地蔵さん』とか緊迫感のないものだったので、感情を入れてもらうのが大変でした」

——ズバリ見どころはどこでしょうか?

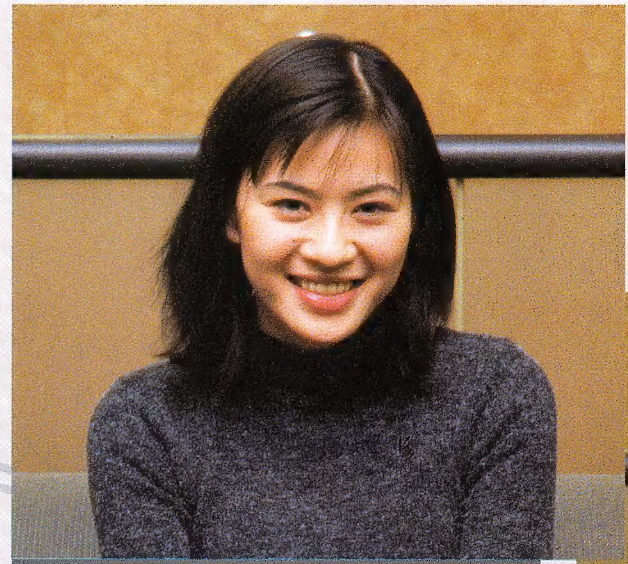
「見どころは、そうですね。今までにないクオリティーの高いゲーム画面の部分ですね(笑)。でも、本当にいいシーンばかりで、どこを使うか迷いましたね」

——それでは最後にファンの人たちに一言おねがいします。

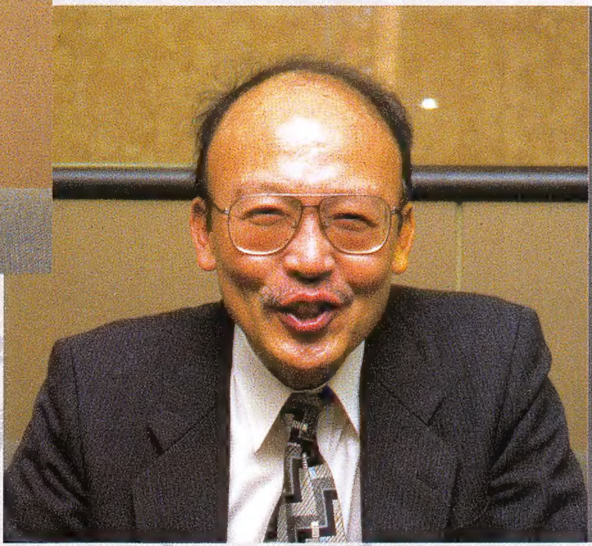
「格ゲーファンもRPGファンも楽しめるおもしろい内容なので、皆さん、是非プレイしてください」

出演者突撃インタビュー 広瀬正志＆草野由記子

撮影終了直後、出演者の広瀬正志、草野由記子の2人に、撮影の感想を聞いてみたぞ。



草野由記子（くさのゆきこ）
誕生日：9月22日
出身地：滋賀県
血液型：A型
趣味・特技：映画鑑賞、読書
スリーサイズ：B85・W58・H83
主な経歴：CM『P&G』、『千寿製薬』、『月桂冠』、『白浜アドベンチャーワールド』他／TV『ふたりっこ』、『桃太郎侍』、『江戸の用心棒』、『銭形平次』他
所属事務所：株式会社グレース



広瀬正志（ひろせまさし）
誕生日：11月6日
出身地：大阪府
血液型：A型
趣味・特技：関西弁、読書
主な経歴：TV『部長刑事』、『あまくちからくち』他／アニメーション『機動戦士ガンダム』ランバ・ラル、『キン肉マン』リキシマン他
所属事務所：ぷろだくしょんバオバブ

すべては監督の指示のまま？

――撮影お疲れ様でした。さっそくですが、収録はどうでしたか？

広瀬：監督がいい監督さんで、色々とおもしろい演技注文をつけてもらいました。おかげで下手なりにうまくやれました（笑）。

草野：私もすごく分かりやすいアドバイスをしていただいてやりやすかったですね。それとセットの照明ですか。あれがすごくいい雰囲気で、青とか水色が交じりあったみたいなのがきれいでした。

――収録中のエピソードとかありましたか？

草野：私、おなかなりました（笑）。

広瀬：そうだった？

草野：えっ！ 気づきませんでしたか？ よかった。

広瀬：音声さんは音ひろってたりして（笑）。

オヤジVSイッちゃった人!? どっちも個性的な役でした

――苦労したことはありましたか？

広瀬：鼻毛がなくなったことぐらいかな？ 監督が「本気で抜け」といったのでその通りにしてたから5～6本はなくなったんじゃないかな。

草野：セリフが非現実的な内容だったじゃないですか。だから感情を入れるのが大変でしたね。『サムライ』はまだしも『お地蔵さん』とかあるし（笑）。

――自分の役どころについての感想を聞かせてください。

広瀬：いやらしい奴かな？ まあ、どこにでもいるおじさん程度ですけど…。根がそうじゃないからそれを出すのがもう大変でした（笑）。

草野：イッちゃってる人だと思いました。

――ズバリ見どころはどこでしょうか？

広瀬：泣きながら訴える彼女の清純さかな？ それと、刑事のいやらしさとの対比がおもしろいです。

草野：設定とか台詞とか、現実的であってそうでないという『不思議な世界でのできごと』なところかな？

ゲームともどもCMの方もお楽しみに

――ところでゲームはやりますか？

広瀬：やらないですね。子供はやってますが。大人のゲーム（競馬とかパチンコ）はやります。

草野：やります！ アドベンチャーとかRPGとかが多いかな？

――最後に読者の人に一言メッセージをお願いします。

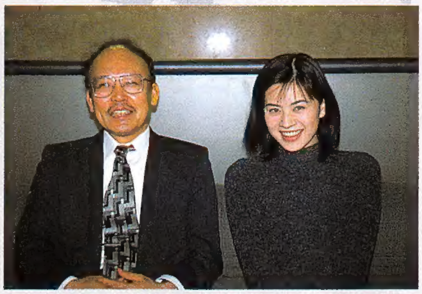
広瀬：おもしろいできなんで見てやってください。で、CM見てゲームを買ってください。

草野：見かけたら応援してください！

――ありがとうございました。


ちょっと態度の悪い刑事さん。なかなかいい味出してます


真剣な彼女の表情が見どころの一つです！


なんか親子みたいな2人

SNK ライブツアー'97



各地とも豪華ゲスト多数出演!! ライブツアーは大盛況!!

全国5ヶ所でおこなわれたSNKライブツアーも、3月27日の名古屋を最後に無事終了！　大阪、東京、仙台、福岡、名古屋の主要都市というだけあって、読者の中にも参加したって人も多いんじゃないかな？
遠くていけなかったという人のために、ここでは、東京会場の様子を紹介するぞ！

会場を取り巻く長〜い列!! 開場前から熱気大爆発!!

会場となったホールのまわりには、開場前から長蛇の列ができていた。なんと朝の4時から並んでた人もいるっていうんだから、すごい気合いの入り方だ。

何といっても今回の目玉は『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』！　体験コーナーでは実際にプレイできるとあって「発売前に少しでもプレイしてみたい！」というファンによって凄い人だかりができていて、一番の人気コーナーだった。

チャリティーゾーンは、人気の格闘ゲーム『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』や、『サムライスピリッツ天草降臨』などの対戦台があった他、『ウルトラ電流イライラ棒』などが設置されていた。

また、AOUショーにも参考出展された、キャラクターと一緒に写真を撮れるフレームのNEOプリントもあったのだ。こちらはお気に入りのキャラとの2ショットを撮ろうというファンや、コスプレーヤーが自分がコスプレしているキャラと一緒に撮ったりと、とにかく開場時から長蛇の列ができていたぞ！

ナコルル・小町・破沙羅も登場!! 指南塾&クイズ大会

会場のほぼ中央にはイベントのためのステージが設置されていて、一日中色々なイベントがおこなわれていた。

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝・指南塾』では、ナコルル役・生駒治美、江戸小町役・山岡厚子らをゲストとして迎え、サムライRPGの画面映像などをステージ上のスクリーンに映しながら、まだ未発表の情報などを織り混ぜながらのトークが繰り広げられた。

『シミュレーションクイズ』は、来場者も参加してのクイズ大会。優勝者は豪華賞品がもらえる！　ということで、参加者もはりきってクイズに答えていた。

ここでは、生駒治美、山岡厚子の2人の他に、首斬り破沙羅役・野中政宏もゲストとして参加。

それぞれの持ちキャラの声でクイズの問題を読み、会場を沸かせていた。

子安・氷上も熱唱!! 『ゲムドラ』公開録音!!

東京会場ではTBSラジオで好評放送中の『子安・氷上のゲムドラナイト』の公開録音もおこなわれたぞ。おなじみのオープニングテーマにのってステージに現れた2人。

通常コーナーの他、生駒治美がスペシャルゲストとして登場したり、KOF'97の新キャラクターの声を『ゲムドラ』のDJである子安武人が担当することが決定したなどの情報も！　どんなキャラクターかはまだ秘密ということ。発表が楽しみだね。

収録終了後も、2人がファンサービスとしてラジオのテーマソング『OPEN SESAME〜時空旅行〜』を熱唱するなどおおいに盛り上がった。

個性的なパフォーマンスに審査員も大ウケ!!

コスプレコンテストでは、200人以上のコスプレイヤーが大集合！　ステージ狭しと個性的なパフォーマンスを披露してくれた。来月号で各会場（大阪、東京、仙台、福岡、名古屋）の優勝者をまとめて紹介するのでコスプレファンはお楽しみに♡

グランドフィナーレにはスペシャルゲストKEN登場！

ステージのラストを飾るのは『リアルバウト餓狼伝説スペシャルチャンピオンシップ』の決勝大会。


こんなに長〜い列が！　みんなすごいね



見よ、このお客さんの数を！



しろー大野の原画展も好評



対戦台もこの人だかり。画面が見えません…


コスプレイヤーにも大人気！　ネオプリ



販売コーナーも大盛況！



コスプレイヤーも大集合！



子安・氷上も熱唱。会場からも手拍子が…



いろんな情報が飛び出した指南塾



トークの方も盛り上がったぞ！



熱唱するKEN



優勝者にはCDZとソフトが贈られた



決勝はこの2人。ローレンスVS舞だ！

厳しい予選を勝ち抜いてきた8人だけあって、手に汗握る大熱戦！　試合を見守る観客からも「ガンバレー！」などの声援が飛ぶなど、会場も一体となって盛り上がった。

そして、決勝の興奮も冷めやらぬままグランドフィナーレへ…。ゲストの生駒、野中、山岡の3人も再登場して、会場に集まったコスプレイヤーがステージ前に集合しての記念写真の撮影がおこなわれた。

そして、忙しいスケジュールの合間をぬってKENが、友情出演のため会場に駆けつけてくれたのだ。『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のエンディングテーマ「天空へ」を熱唱！　雄大な歌声に包まれながらライブツアーは幕を閉じた。

イベント終了後、東京会場にゲスト出演した3人に、ライブツアーの感想を聞いてみた。

山岡「ゲーム関係のイベントは初めてだったんですけど、すごく楽しかったです。スタッフの方がやさしくて。大阪の人ってやさしいですね。歌もがんばって歌いました」

生駒「大阪は地元ってこともあって、すごくノリノリでした。最後に出演者全員でキャラクターの声でデュエットしたり…。すごく盛り上がりましたね。

東京は、すごく人が多くてびっくりしました。『ゲムドラナイト』にも初のゲストで出演したり、クイズ大会の司会や、コスプレ大会の審査員など色々なことをやらせて頂いておもしろかったです」

野中「クイズのコーナーに出たんですが、みんなすごくゲームのこと知っててびっくりしました。僕なんて全然わかんなくって（笑）。すごくお客さんが盛り上がって、楽しかったですね」

噂の64ビット機に迫る！

AOUショーでついに姿を現したネオジオの64ビット情報。今回のSNKライブツアーでも、プロモーションVTRが流れていた。覇王丸、ナコルルの他に新キャラらしき映像も…。早速、気になる今後の動きを聞いてみたぞ。

――64ビットハードの開発は、現在どういった状況なんでしょうか？

「具体的なことまではお答えできないのですが、順調に進行していますので、期待してお待ち下さい」

――この64ビットは、いつ頃プレイできそうですか？

「現時点ではまだ未定です」

――64ビットハードのソフトは、これまでの家庭用NEO・GEOハード（ROM＆CD）でプレイすることができるんでしょうか？

「残念ながら、できないです」

――では、64ビットの家庭用のハードとかソフトが出る予定はありますか？

「予定はありません」

――64ビット以外のソフトも、今後開発していくのでしょうか？

「従来のネオジオと並行していきます」

詳しいことまで聞くことができなかったが、とりあえず開発は順調に進んでいる模様。家庭用の予定がないというのは、ちょっと残念だがその分アーケードゲームとしての完成度に期待しよう。

2Dから3Dになったサムライ達がどんな活躍をするか楽しみだね！



これが64ビットのサムライだ！

※この写真はAOUショーのものです。ライブツアーはこれよりバージョンアップしたものでした。



ライブツアーではこれより開発が進んでいたぞ！



Real Bout SPECIAL ® ©SNK 1996

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

今回は隠しキャラの技解析及び対人戦攻略に加えて全キャラでのCPU攻略をしていくぞ。前号では詳しくお知らせできなかった隠しキャラの出し方もばっちり紹介！

SNK	格闘アクション	394M
MVS 発売中 118,000円	カセット 発売中 32,000円	CD 発売中 6,800円

何とギース以外の隠しキャラも登場！アンディ、マリー、タン、ビリーの裏キャラが加わってさらに激しい闘いの予感が…

最後の隠しキャラ発見

裏キャラとして登場するのは、アンディ、マリー、タン、ビリーの4キャラ。ギースとは違い、MVSでも使用可能だ。

アンディとビリーは「リアルバウト餓狼伝説」から「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」へと移った時に消えてしまった技を持っているキャラクターだ。アンディの闇浴びせ蹴りやビリーの紅蓮殺棍などがその技にあたる。マリーは「餓狼伝説3」の技と「リアルバウト餓狼伝説」の技を混ぜて、リニューアルしたといった感じ。タンは「餓狼伝説スペシャル」のものに近い。

また、能力的に見てみると裏キャラの方がもとのキャラより劣っている部分が多いようだ。

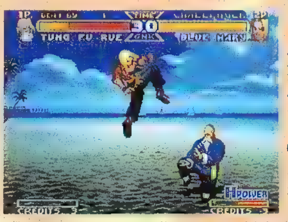
例えば裏アンディには、無敵対空技の昇龍弾がなくなっているとか、裏マリーも、同じく頼れる対空技のバーチカルアローがなくなっているなどだ。

コンビネーションアタックも、裏マリーと裏タンに関してはバリエーションが非常に少なく、特に対人戦では苦戦を強いられることになりそうだ。

詳しくは後ろのページで解説をしているので、そちらを参考に。

肝心の使用方法だが、MVSと家庭版では出し方が違うので注意。


復活の闇浴びせ蹴り。コンビネーションからの追い討ちにも使える


バーチカルアローの代わり？ 対空としては頼りないM.スナッチャー


タンの新技、ブラボー烈千脚。対空として使える


裏タン唯一のコンビネーション？の乾布摩擦

使用方法

MVS

プレイヤーセレクトの時に、裏キャラがある4名のキャラクターにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながらB・C・C入力後、B＋Cを押しながらAorDを入力。

家庭版

ランキング画面表示中に、ギース使用コマンドの→↗↑↖←↙↓↘→↘＋A・B・Cを入力して、ギース使用可能な状態にする。その後プレイヤーセレクト時に、裏キャラがある4名のキャラクターにカーソルを合わせて、B＋Cを押しながらAorDを入力。

※記事中のコマンドは、キャラが右を向いている時のものです。また、キャンセル表、キャラ性能評価は編集部調べによるものです。

CPUギース登場条件

前作よりもはるかにパワーアップしたギース。残念ながらMVSではプレイヤーキャラとして使用できないが、ある一定の条件を満たせば敵として出現する。



この程度のファイティングレベルでクリアするとギース登場

その条件は、ファイターランキングで「MASTER FIGHTER」以上のランクで、なおかつノーミスでクリアするというもの。以上の条件を満たしていれば、クラウザーを倒したあとに襖がどんどんと開いていく場面になり、その奥にギースが登場するのだ。

下の表を見てもらえば分かると思うが、「MASTER FIGHTER」を取るには、ファイティングポイントの合計が最低でも442ポイント必要になる。クラウザーも含めてCPUとの対戦は全部で9試合。1試合2戦なので、計18戦でそのポイントを稼がなくてはならない。つまり、ファイティングレベルを平均AA以上取らないと、ギースは登場しないのだ。



袴に身を包んだギース登場！　でもナイトメア


襖が開いていく、その先には…

ファイティングレベル算出方法

相手を倒した時に出るファイティングレベル。その算出方法は以下の表の通り。CPUギースの登場条件とリンクしているだけに、チェックしておきたいところ。なお、パーフェクトを取ると、ファイティングレベルが表のものより1ランクアップする（ただし最高はSSS）。

SSSを取るのはかなり至難の業。跳び込みからの連続技で相手を速攻で倒すのはもちろん、超必殺技や潜在能力などの点数の高い技を決めていかなければ、まず取れない。

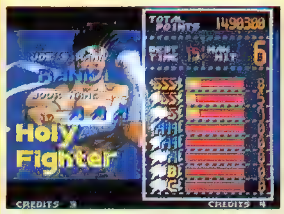

ジョーの投げ１回は追い討ちまで決めると千500点。威力も高いぞ



10秒で倒して、得点は４千点。表の通りならSのはずだが…


パーフェクトで倒したので、SSの評価となった

パーフェクトも当然必要。しかし、ジョー・ヒガシだけは結構簡単に取ることができる。ヒガシの投げは、追い討ちまで決めれば点数が千500点と高いため、この投げを狙って得点を稼ぐことができるからだ。6回決めれば大抵相手は倒れるが、その時点で9千点をゲットできる。



取りにくいSSSを８回も取ってやっと「Holy Fighter」

ファイターランキングの「HOLY FIGHTER」を取るのは、さらに難しい。ファイティングレベルでSSSかSSをまんべんなく取っていかないといけないからだ。このランクが取れたら自慢してもいいかも。

ファイティングレベル表

時間＼得点	9000点以上	8000点以上	7000点以上	6000点以上	5000点以上	4000点以上	3000点以上	3000点未満
15秒以内	SSS	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA
20秒以内	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA	AA
25秒以内	SS	SS	S	S	S	AAA	AA	AA
30秒以内	SS	S	S	S	AAA	AA	AA	A
35秒以内	S	S	S	AAA	AA	AA	A	B
40秒以内	S	AAA	AAA	AA	AA	A	B	C
45秒以内	AAA	AA	AA	A	A	B	C	C
50秒以内	AA	A	A	B	B	C	C	C
55秒以内	A	B	B	C	C	C	C	C
56秒以降	B	C	C	C	C	C	C	C
エクストラ/時間切れ	C	C	C	C	C	C	C	C

ファイティングポイント表

ファイティングレベル	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
ファイティングポイント	53	45	33	25	17	12	9	5

ファイターランキング表

HOLY FIGHTER	GENIUS FIGHTER	MASTER FIGHTER	ACE FIGHTER	HOPE FIGHTER	AVERAGE FIGHTER	TRAINEE FIGHTER	BEGINNER FIGHTER
850以上	849〜650	649〜442	441〜351	350〜221	220〜156	155〜117	117未満



裏アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

影のアンディ参上!! 滅!!の叫びが空を斬る

特殊技解説

上げ面　この技の出がかりはノーマルアンディと同じだが、その後のコンビネーションはC、C、Cと違った部分が見受けられる。

また、このコンビネーションを最後まで決めることができたなら、闇浴びせ蹴りで追い討ちをかけることも可能だ。しかし、最後のCで浮いた相手が、裏か表か分かりにくい位置にいる場合があるので注意が必要になってくる。決めるコツは、最後のCがヒットした直後に闇浴びせ蹴りのコマンドを入力しておき、着地と同時にボタンを押すようにすること。要は先行入力だ。

追い打ちのくない弾は、斬影拳や投げを決めたあとに出すといいぞ。

必殺技解説

●闇浴びせ蹴り

出がかりに無敵時間が一瞬ついているので、引きつけさえすれば対空としての機能を果たす。また技の出がかなり早いので、ブレイクショット技の中でもかなり高性能だ。



見た目が格好イイうえ、高性能な技なのね

●激　飛翔拳

多段の半飛び道具。前作と違って別ラインに攻撃判定がなくなったが、一応牽制に使うことができる。外してしまうと技の引き際に突進技などで反撃されてしまうので最低限ガードはさせたい。

また、判定が大きめなので相手の跳び込みを返してしまうこともある。



先端をガードされると斬影拳などで反撃される。あひ

●斬影拳　穿

ノーマル斬影拳と違うところは、後ろについてくる残像にも攻撃判定があるところ。

その他、相手にガードさせてしまえば反撃を受けることはないのだが、外してしまった場合のスキが絶望的に大きい。ノーマル斬影拳と違って、移動手段に使うのはちと考えものだ。



移動手段には使えましぇん。使い方に注意

●幻影不知火　飛影

一度消えたあと、相手の裏に回り込んで蹴りを繰り出す奇襲技。ガードされると確実に反撃を受けてしまうので、使い勝手は悪い。しかし、トリプルゲイザーなどスキが大きめの技に対して出すのなら話は別。ちと強引だが、斬影拳や闇浴びせ蹴りなどで転ばせたあとの、相手の起き上がりに重ねるといった使い方もある（それでも反撃をされてしまう場合はあるよ〜）。



使える技！　と思いきや、実はダメ技なのね

●不知火蜘蛛絡み

この技は空中から仕かける投げ技。前作と同様に固めの最中に小ジャンプなどから出していくといいぞ。



使える技だけあって、嫌がられてしまうのだ

キャンセル表

	A	B	C
[illegible]	○	○	○／○
[illegible]	○	○	△
[illegible]	○	○	○
[illegible]	×	×	×
[illegible]	○	○	×
[illegible]	×	×	×
[illegible]	○	○	×
[illegible]	○		

超必殺技&潜在能力

●絶　裂破弾

性能は超裂破弾と同じ。違いは炎の色が赤（超裂破弾）か青（絶　裂破弾）かの差。



性能は超裂破弾となんら変化が見られない

●爆裂天翔拳

斬影裂破の改良版。斬影拳のあとは超裂破弾で追い討ちするのではなく、激　飛翔拳のさらに洗練されたものを相手に叩き込む。

キャラ性能評価

攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	総合
C	C	C	C	C

この評価から見てしまうと、普通のキャラっぽいように見えてしまうのだが、ガード不能である不知火蜘蛛絡みや、通常でも対空として使っていける闇浴びせ蹴りがブレイクショット対応技だったりと、強い部分も見受けられるのだ。

しかし、斬影拳のスキが大きいのはちと残念無念。

※このページ以降の技コマンド表中の★のついた必殺技は、ブレイクショット対応技です。
キャンセル表の○、×はそれぞれキャンセルがかかるかどうかを、△はガードされた時のみキャンセル可能な技を表す。
また、キャラ性能評価はA〜Eの5段階で、Aに近いほど優秀です。



使えるコンビネーションB、B、Cの最初のB



そして最後はリーチの長いC。ヒット後は…



ダッシュを使って起き攻めが可能

対人戦基本戦法

裏アンディの斬影拳は、ノーマルアンディのと比べてスキが大きいので移動手段として使うのは考えもの。よって機動力が劣ってしまうので、スピーディに動くことができなくなっている。

というわけで裏アンディの基本は、中間距離で激　飛翔拳で牽制したり、跳び込んできた相手を闇浴びせ蹴りで迎撃するといった、受け身の闘い方になりそうだ。要は待ち気味の戦法を取るようにするということなのだ。

攻め込む場合は、相手に届かないところでB、B、Cのコンビネーションを出し、リーチの長い最後のCだけを当てるように出していこう。ヒットさせればダウンを奪うことができるし、ガードされても反撃を受けることはない。またヒットさせたあとは、跳び込みや別ラインから起き攻めをすることができるのだ。攻め手の少ない裏アンディを使う際には特に重宝するコンビネーションだぞ。もちろんこのコンビネーションばかり出していると、対応策を考えられて跳び込まれたりしてしまうので、途中で止めて闇浴びせ蹴りを出す準備をしたり、逆に跳び込んでいったりしてみよう。

しゃがみCは結構リーチが長くキャンセルも可能



対人戦攻略

ラウンド開始時の間合い(中間距離)では、基本戦法で述べたように受け身の闘い方をしよう。もちろんいきなり跳び込んでいったり、斬影拳を使って切り込んだりするのもいい感じだ。

近距離ではしゃがみCや、リーチがそこそこ長くて出が早い立ちB始動のコンビネーションを使って闘っていこう。しゃがみCのあとはキャンセルで必殺技を出していくのだが、遅めにキャンセルをかけた斬影拳を出して見よう。うまくいけば動こうとした相手にヒットさせることができるぞ。ただしこの連係には弱点があり、ライン移動で避けられると斬影拳のスキに対ラインキャンセル必殺技などを食らってしまう。

立ちBがヒットしたら、そのまま連続技を決めたいところ。ガードされている場合は、途中で止めて小ジャンプから不知火蜘蛛絡みを狙ったり、ジャンプ空中振り向きから攻め直すといい。

遠距離では、ブレイクショットができる状態にするために闇浴びせ蹴りを出してパワーゲージをためておくといいぞ。



立ちBがガードされた場合は…

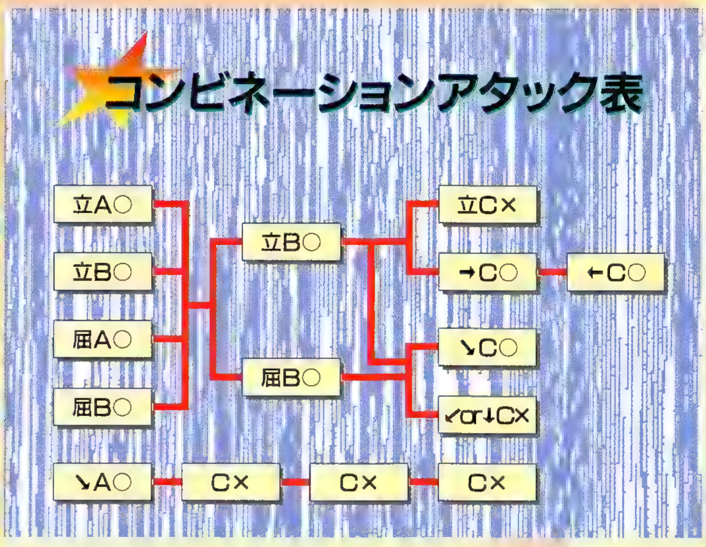


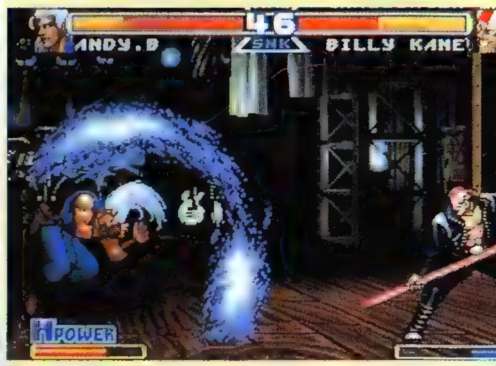
小ジャンプから不知火蜘蛛絡みを狙うのもいい

技コマンド表

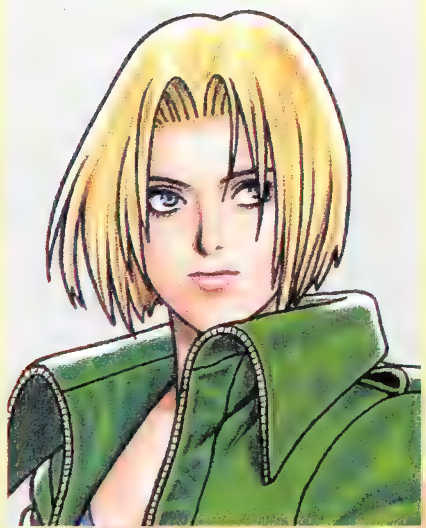
投げ技	
内股(うちまた)	→+C
不知火蜘蛛絡み(しらぬいくもがら) (相手が地上で)ジャンプ中	↓↓+C
特殊技	
上げ面(あつら)	↘+A
くない弾(だん) (相手ダウン時)	↓+C
必殺技	
闇浴びせ蹴り(やみあげ)★	←↓↙+B
激　飛翔拳(げき ひしょうけん)	↓↙←+C
斬影拳　穿(ざんえいけん うがち)	↙→+C
幻影不知火　飛影(げんえいしらぬい ひえい) ダッシュ中	→↘↓+D
超必殺技	
絶　裂破弾(ぜつ れっぱだん)	↓ため↘→+BC
潜在能力	
爆裂天翔拳(ばくれつてんしょうけん)	↙↓↘→+C

コンビネーションアタック表





遠間では闇浴びせ蹴りを使って、ある程度ゲージをためよう



裏マリーはちょっと辛口！"犬"を欲しがる女王様!?

裏ブルー・マリー

攻略／DSP - たろりん



連係技のアキレスホールド。ダメージは小さい

特殊技解説

●アキレスホールド
投げからの連係技。コマンドを左右逆に入力しても出る。素早く入力しないと出すことができないので注意。楽な入力法としては投げを決めたらレバーグルグル＋C連打というものがある。

必殺技解説

●クライミングアロー
対空技としてかなり強い。バーチカルアローがないため、お世話になる機会は多いぞ。とっさの場合にも出せるようにしておこう。

●M.スパイダー
跳びかかって相手の腕を取り、腕ひしぎを決める投げ扱いの技。当然ガード不能だが、相手がしゃがんでいると決まらないのでイマイチ使えない。ブレイクショット対応技だが、大技ガード時以外には狙わない方が無難。

●M.スナッチャー
餓狼3と同じく、空中の相手をつかむ投げ技だが、判定が弱く無敵時間もないので対空に使うのはお勧めできない。しかし、しゃがみC攻撃や対ラインしゃがみ攻撃からキャンセルで出すと空中連続技として決めることができるので、簡易連続技用として使える。フェイスロックコンボ→追い打ち攻撃までキッチリ決めよう。しゃがみA（B）、↘Cというコンビネーションアタックからキャンセルで出して決めることもできる（他の必殺技は出せないぞ）。

●ストレートスライサー
ヒットしても単体では相手がダウンしないし、反撃も受けてしまうぞ。M.グラブクラッチに連係させて初めてダウンが奪えるのだ。しかも、ノーマルマリーのストレートスライサーよりも攻撃発生が遅い。うーん…。


しゃがみB、↘Cで相手を浮かせて…



キャンセルM.スナッチャーでナイスキャッチ！

●クイックスウェー
コマンドも簡単なうえに全身無敵になるので、相手の連係に割り込んだり、逆にこちらの連係に組み込んだり、といった用途で利用価値が高い。もちろん相手の技を空振りさせて、そのスキにバックドロップを決めるのが狙いだ。

キャンセル表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	○	○／○	○／○
[illegible]	○	○	×
[illegible]	○	○	○
[illegible]	—	—	—
[illegible]	—	—	—
[illegible]	—	—	—
[illegible]	—	—	—
[illegible]		×	

超必殺技&潜在能力

●M.タイフーン
前作と同じ移動投げになった。出した瞬間から投げ判定があるので、リバーサル時などに普通のコマンド投げと同じ感覚で使える。もちろん中間距離からいきなり出してもいい。メチャクチャ使える技だ。頼りまくるしか。



出るのが早いM.タイフーンはリバーサル時にも使える

●M.ダイナマイトスイング
ネオジオ初のボタン順押し型コマンド。普通に出そうとしても難しいので、キャンセルで出して連続技に組み込むのが一番確実な使い方。気合いでコマンドを素早く入力すれば対空に使うこともできるが、A、Cというコンビネーションアタックに化けてしまうことが多く、実用的とはいい難い。

コマンドが特殊。連続技専用…かな？



キャラ性能評価

- 攻撃力：D
- リーチ：D
- スピード：C
- 使いやすさ：C
- 総合：C

[illegible]

Real Bout SPECIAL

対人戦基本戦法



強〜い小ジャンプB攻撃を出しっぱなしにして跳び込もう

裏マリーはスピンフォールがないため、攻め込むにはジャンプとダッシュを使うしかない。

ジャンプ攻撃では小ジャンプBが使えるぞ。出しっ放しにできるうえにリーチが長い。しかも不思議なことに、相手の食らい硬直もC攻撃と同じ長さときている。イコール、かなり打点が高くても連続技につなぐことができるのだ。ジャンプすると同時に出して相手を押さえ込んでいこう。

ダッシュから攻めるなら遠距離の立ちBが使える。この技を当てたあとは、小ジャンプ、しゃがみC攻撃、ライン移動などの選択肢が有効。

相手に接近したら立ちorしゃがみBでチクチクやりつつ、ジャンプ空中振り向きC攻撃やクイックスウェーを使っていく。相手がチクチク攻撃に焦れて反撃をしたくなってきたところで出すのがポイント。ジャンプ空中振り向きC攻撃からは連続技を、クイックスウェーからはバックドロップを狙うのだ。しゃがみC攻撃をガードさせ、遅めキャンセルでM.スパイダーを出すという連係も結構使えるぞ。



接近戦の中にしゃがみC攻撃を織り込んでいき…



遅めキャンセルでガード不能のM.スパイダーを出そう

体力が赤くなったらMタイフーンの出番。中間距離から奇襲としていきなり出してもいいし、相手が近くにいる時にリバーサルで出すのもいい。ジャンプ攻撃をわざと空振りして着地で出すのも有効な手だ。また、しゃがみ強キックをガードさせてキャンセルで出すのもいい。早くキャンセルしてしまうと相手がガード硬直中なので投げられないが、遅めキャンセルで出せばちゃっかり決まったりする。もし決まらなくても、相手と密着した状態で止まるので、もう一度Mタイフーンを出してムリヤリ投げるという「2段式タイフーン」という荒技も可能。相手がボーっとしてないと決まらないけどね。

最後に連続技を紹介しよう。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃（2段目）→キャンセルストレートスライサー→M.クラブクラッチ→レッグプレス。ジャンプB攻撃→しゃがみB、↘C→M.スナッチャー→フェイスロックコンボ→レッグプレス。ジャンプB攻撃→近距離立ちC攻撃（2段目）→キャンセルMダイナマイトスウィング。



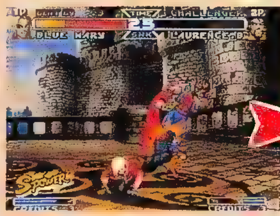
連続技は立ちCキャンセルスライサー→クラブクラッチ

技コマンド表

技名	コマンド
投げ技	
ヘッドスロー	→+C
アキレスホールド（ヘッドスロー中）	→↘↓+C
特殊技	
クライミングアロー	↘+A
レッグプレス（相手ダウン時）	↓+B
必殺技	
M.スパイダー★	↓↘→+C
M.スナッチャー	→↓↘+B
フェイスロックコンボ	M.スナッチャー〜↙→+C
ストレートスライサー	←→+B
M.クラブクラッチ	ストレートスライサー〜←↙↓↘→+B
クイックスウェー	A+B
バックドロップ	クイックスウェー〜→↘↓↙←+C
超必殺技	
M.タイフーン	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
M.ダイナマイトスィング	A・A・←・B・C

対人戦攻略

マリーはしゃがみ対ライン攻撃がわりと強い。かなり姿勢が低くなるので、相手の立ち対ライン攻撃をかわしつつ攻撃できるぞ。しゃがみ対ライン攻撃がヒットしたらM.スナッチャーで追い討ちができるのでおいしい。



姿勢が低いしゃがみ対ライン攻撃から…



キャンセルM.スナッチャーで追い討ちしよう

というわけで、中間距離で相手が跳び込んできそうな時などにひとまずライン移動をして様子を見る、という戦い方が有効になってくる。強力な固めがない分、ヒット&アウェイで闘うしかない裏マリーには、こういった地味な戦法が重要なのだ。ヒット&アウェイの一つとして、後ろ小ジャンプB攻撃でいったん間合いを離し、相手が追いかけてきたところなどにいきなりMタイフーンという奇襲戦法もある。体力が赤くなったら狙ってみよう。

相手にラッシュをかけられた時には、唯一の無敵技であるクイックスウェーで割り込むのが基本。といっても、バックドロップが決まらない間合いで出すのは厳禁。バックドロップにつながれば無敵→投げとスキなくつながるので割り込まれないのだが、バックドロップが出ないと、クイックスウェーの終わり際のスキに反撃を受けるためだ。

対空技としてもクイックスウェーが使える。相手が着地したところにバックドロップを決めてやろう。クライミングアローと使い分ければ対応されることは少ないハズ。



クイックスウェーで相手のジャンプ攻撃をかわし…

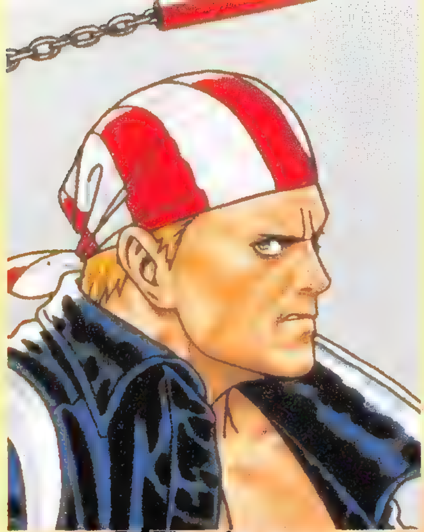


着地硬直にバックドロップ。対空はこれでキマリだ

コンビネーションアタック表

近立A○
遠立A○
近立B○/○
遠立B○
→ 立C× → →↘↓↙←C

屈A○
屈B○
→ 屈C×



裏ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

ぶっ壊れたマゾ男 カトリーヌとお幸せに…

特殊技解説

●頭割下方撃

ダウンした相手に決めることのできる追い打ち攻撃。ダメージも馬鹿にできないので、投げ技（一本釣り投げ＆地獄落とし）後やコンビネーションアタック、火炎三節棍中段突き後に忘れずに決めよう。

必殺技解説

基本的にノーマルビリーと同じものが多く、性能も変わらないので復習の意味を兼ねて紹介していこう。

●三節棍中段打ち（以下：あぁ～ぉ）

性能の高さは裏ビリーになっても健在。スキのなさと最長のリーチでノーマルビリー同様、メイン攻撃（牽制や連続技）に使っていこう。当然だが上方には攻撃判定がないので、露骨な空振りは厳禁！

●火炎三節棍中段突き

ヒットすればダウンを奪えるので、ダウンを奪う技の少ないビリーにとっては結構重要な技。しかし、あぁ～ぉを出さないと発動しないので、ヒット後は確実に決められるようにしておこう。



忘れずに決めていこう。ダウンを奪えるので結構重要！

●雀落とし

斜め前方に攻撃判定が出るため、一応対空技になる。ただ、相手の跳び込みを見てからでは遅いので先読みが必要だ。しかし、技の硬直は短かめなので、そこを利用し、↓Aなどで牽制している時にまぜて出していけば、相手が跳び込んできたところを偶然落とせることもよくある。使い方が難しいので無理やり対空に使わず、スキがないのを利用するのも一つの手だ。

●集点連破棍

全段ヒットすると6ヒットするが、旋風棍のように飛び道具をかき消すこともできな（その後、攻撃判定は消滅）いうえに、技の硬直があまりにも長く、単発で当てても連続技に組み込んでも反撃が確定なので使い道に困る技。使用頻度は低い。

●強襲飛翔棍

無敵時間の消滅で対空技として使うことはできなくなったが、相変わらず着地地点は変化させることができるぞ。しかもガードさせれば相手より先に動けるので、対戦が単調になりはじめたら奇襲を兼ねて使ってみよう。しかし、コマンド系の対空技を持っているキャラには正面から落ちないように気をつけてね。

●火龍追撃棍
●水龍追撃棍

ブレイクショット対応の当て身投げ系必殺技。実際には相手の攻撃を受け止めたあとに三節棍で打撃を与える技なのだが、なにぶん出の早い多段技に弱く、受け止めても攻撃が出る前につぶされてしまうことも多い。威力もさほど大きくないので無理して狙うことはないが、出たあとの硬直が長い技に合わせていけば確実に取れるぞ。ちなみに火龍追撃棍は地上の上段技と中段技（チンのみ水龍）、水龍追撃棍は跳び込み技と必殺技をそれぞれ取ることが可能。

対空には水龍だ。攻撃が出ればガードされてもスキはないぞ



キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	x/x/x	○
遠距離立ち	○	×／×	×
しゃがみ	○	○	×／×
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—

超必殺技&潜在能力

●超火炎旋風棍

攻撃範囲が狭くなり、連続技に組み込みにくくなったのが残念。致命的なのは、2ラインのためにヒットさせた時以外はスキだらけで確実に反撃を受けてしまうということ。使いどころを考える以前に出すのを控えた方が賢明だろう。

●紅蓮殺棍

前作の潜在能力と同じもの。この技は出だしに無敵時間があるので、対空技や起き上がりのリバーサル技に使っていくことも可能だ。もちろん連続技にも組み込めるので、体力赤ゲージ、P・パワーMAXの時は露骨に狙っていってもいいダス。

出だしに無敵時間アリ。対空、連続技どちらで使っても◎



キャラ性能評価

攻撃力 A

リーチ A

スピード B

使いやすさ A

総合 A

ってな感じで裏ビリーも頼りになるキャラだ。当然、攻撃力、リーチともに文句なし。スピード面は特別な突進技などはありませんが、非常に頼れる遠距離Cの存在はあなどれない、という点が評価につながった。初心者にもとっつきやすいキャラだ。

対人戦基本戦法

ハァ～イ！　今回の攻略は妹の私〝リリィ・カーン〟が紹介しちゃいます。もう私もお兄ちゃんにあんなイッちゃってる面（影）があったなんて全然知らなくて超ぉ～驚き…っということは私にも影なんて人が存在するのかしら？　次回作では私も影の登場に期待しちゃおうかしら。ねっ♡

まぁ余談はこれくらいにして、本文に入りましょうね。

裏ビリーとノーマルビリーは通常技・必殺技の変更点もほとんどないので、闘い方もほとんど同じ。だから、ノーマルビリーを使っていた人は今までと同じような闘い方でOKよ。裏ビリーから使いはじめる人には先月号でも紹介した〝攻め〟と〝待ち〟の戦法を分かってもらうために、基本戦法では〝牽制技からの～〟、次の対人戦攻略では〝攻めと待ちのありかた〟を紹介しつつ、先月号のおさらいをしましょうね。

まず、牽制攻撃に適しているのは出が早く、最長のリーチを誇るしゃがみAね。この技の利点はヒットしたあとにコンビネーションアタックも発動でき、リーチも長いので、中間距離で相手が技を空振ったスキなどにも確実に反撃できるという点ね。ヒット後はCにつないでキャンセルあぁ～ぉ＋αが安定でグッ！

近距離でヒットした場合はB、➡C、⬅Cにつなぎ、キャンセルあぁ～ぉ＋αで大ダメージを狙っちゃおう。遠距離以外でなければ間合いに関係なく使っていけるので、覚えておいて損のない技よ。

対空技で絶対的信用のおけるものは紅蓮殺棍ですが、潜在能力だからいつでも出せる技ではないので、通常時なら水龍追撃棍でOK。でも確実ではないので、相手が跳び込んできた瞬間に垂直orバックジャンプC攻撃で叩き落とすのもまぜて使うとグゥよ。



リーチがあるので牽制技や反撃技に最適だー



判定が強いので相手の跳び込みを見てからでも返せるぞ

対人戦攻略

ここからは対人戦での〝攻めと待ちのありかた〟について話していきましょうね。

では、はじめに〝攻め〟の方から。攻めるにも色々だけど簡単に思いつくのはやっぱり跳び込み攻撃ね。ビリーの跳び込み攻撃はリーチも長く、横方向、特に下方向にも攻撃判定が強い優れモノ（通常、小ジャンプどちらも）なの。この技を使って〝とにかく連続で跳び込みC攻撃〟を繰り返すだけでも相手にとってはイヤな戦法になるはず。ヒット後は連続技も忘れずにね。小ジャンプの連続で跳び込めば対空技でも反応しづらくなるけど、調子に乗りすぎてるとやっぱり撃退されちゃうので、牽制技などもおろそかにしちゃダメよ。

地上戦では牽制技の他に、奇襲・固めになる遠距離立ちCをまぜて闘うとグッドね。出が早く、スキのない移動技なので遠距離からでも気軽に使っていけるの。また、うれしいことにヒット後は近距離立ちCにつないで、キャンセルあぁ～ぉ＋αが確定よ。わざと遠距離立ちCで移動だけして（ヒットさせないで相手の目の前に落ちる）、相手を投げるというのも有効よ。

続いて〝待ち〟の戦法ですが、これはビリーの対ライン攻撃が全キャラ中最長（手前ラインが特に長い）というところを利用して、露骨に間合いを離し、ライン移動して別ラインで待っているだけでOK。でも、当然ながら別ラインで相手に跳ばれた時や間合いに入る前に対ライン攻撃を出してしまうと、技は当たらずに空振っちゃうので危険ね。だからこの戦法の注意点は相手の動きに合わせて対ライン攻撃を出していくことね。

対ライン攻撃ヒット後はおなじみのキャンセルあぁ～ぉ＋αを決めちゃおう。結構デビル入ってるんですけど、この戦法を繰り返せば確実に対戦の主導権は握れますよ。

これで対人戦攻略は終了ですが、〝攻め〟は牽制技なども細かく使っていくことを忘れないでね。最後に攻略は極端でしたが、〝攻め、待ち〟どちらかに偏らずに五分五分に使って闘うのがベストだと思うので、その点もよろしくね。では機会があったらまた。



返されにくい早出しの小ジャンプでガンガン跳び込もう



地上戦では出が早く、判定も強い遠Cが頼れるぞ



遠Cがヒットしたら、近Cへ繋いでキャンセルあぁ～ぉ！



露骨に別ラインに移動したら対ラインCを狙っていこう

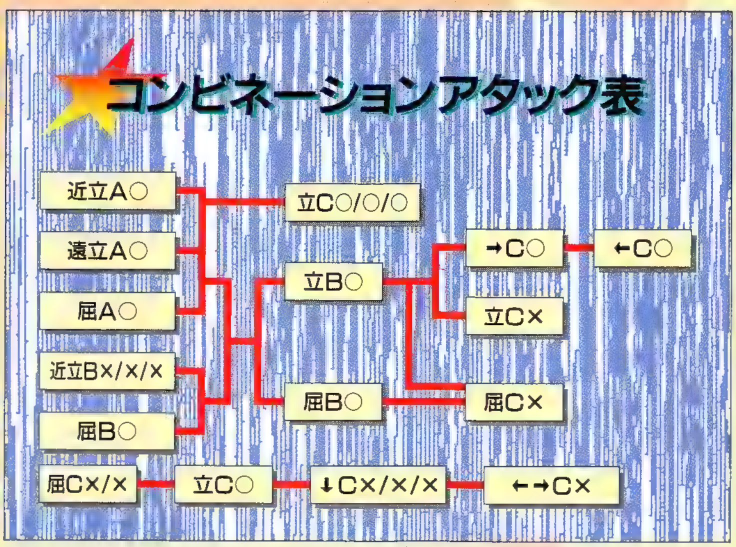


対ライン後はキャンセルあぁ～ぉ！　以降、露骨にくり返し

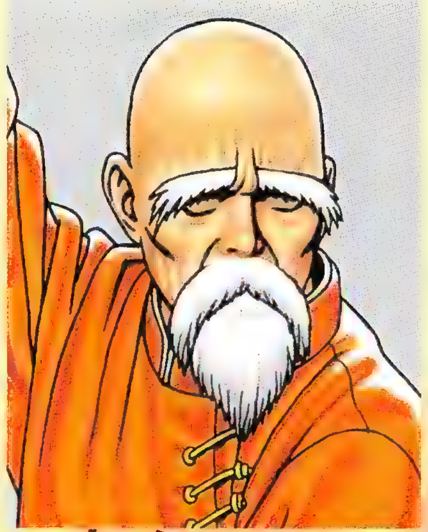
技コマンド表

投げ技	
一本釣り投げ	→＋C
地獄落とし	→＋B
特殊技	
頭割下方撃（相手ダウン時）	↓＋C
必殺技	
三節棍中段打ち	←ため→＋A
火炎三節棍中段突き（三節棍中段打ち中）	←→＋C
雀落とし	↓↙←＋A
集点連破棍	A連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→＋B
火龍追撃棍★	↓↙←＋B
水龍追撃棍★	↓↙←＋C
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←＋BC
潜在能力	
紅蓮殺棍	→↘↓＋C

コンビネーションアタック表



※本文中のリリィ・カーンの解説は、編集部が独自に作成したものです。



裏タン・フー・ルー

攻略／モリスケ

裏表のないタン先生どっちもボケてるが…

特殊技解説

●右降龍

対空に使えるアッパー的な技。裏タンには無敵時間のある烈千脚がないので、跳び込まれた時はコレに頼ることになる。技の性能自体はノーマルタンとまったく同じ。

必殺技解説

●旧撃放

ボタン連打で出せる撃放。多段ヒット技で最大5ヒットし、2発目で止めるとスキが小さいので、続けて立ちCやしゃがみCを出せば連続技にすることができる。一応飛び道具扱いになっているので、相手の撃った飛び道具と相殺することはできる。



連続技に組み込むことがほとんど。起き攻めで頼るべし

●旧衝波

大衝波よりも出るスピードは早くなっているが、その分スキが大きくなっているので近距離でガードされると小技で反撃を受ける。リーチの長さも短くなってはいるが、相手の飛び道具を貫通する特性はそのままなので遠距離での牽制には充分使える。



見た目はショボくなっているけど飛び道具は貫通するぞ

●旧箭疾歩

強箭疾歩の移動距離が長くなっており、画面の端から端まで届く。弱箭疾歩は空中ヒット判定がなくなっている以外変化なし。もちろん先端を当てるように出せばスキはないので、移動距離を覚えてバリバリ使うべし。

●旧烈千脚

餓狼スペ時代と同じくコマンド投げに変化している。昔は出すのにためが必要だったが、今回はコマンドで出せるようになっているので決める機会は多い。投げ間合いはそれほど広くないが、起き上がりに攻め込まれた時などは頼りになるぞ。



コマンド投げに変化。使い勝手がよくなったという噂も



強は移動距離が激長。有効な使いどころは見当たらないケド

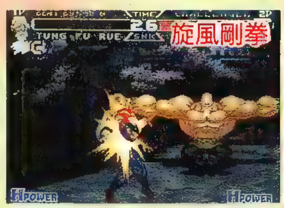
キャンセル表

	A	B	C
近距離立ち	○	○	○／○
遠距離立ち	○	×	×
しゃがみ	○	○	○
垂直小ジャンプ	—	—	—
垂直大ジャンプ	—	—	—
斜め小ジャンプ	—	—	—
斜め大ジャンプ	—	—	—
SA		○	

超必殺技&潜在能力

●旋風剛拳

見た目はほとんど変わっていないが、実は6発目でダウンするようになっており、そのせいで相手が早く起き上がってしまいヒットさせても反撃を受けてしまう。ただ、別ラインにも攻撃判定があり、試合開始程度の間合いから出すと裏回りになる。強箭疾歩の先を当てたあとが狙い目よん。



正面からヒットさせても反撃確定。狙うは裏回りじゃぁ〜

●ブラボー烈千脚

ノーマルタンの烈千脚をパワーアップさせたような技。名前は激しく変だが、出が早くて無敵時間も比較的長めなので対空技として使える。もちろん連続技にも組み込めるが、少しでも間合いが離れてしまうと全部当たらないので威力が低下してしまう。

多段ヒットの烈千脚。出が早く無敵もあるけどリーチが…



キャラ性能評価

攻撃力 D

リーチ E

スピード C

使いやすさ D

総合 D

個人的にはノーマルよりも裏の方が好きなんだけども、性能が低いのは仕方がない。せめてA、B、Cくらい残っていれば接近戦でグイグイ押せたんだけどねえ。旋風剛拳の裏回りや旧撃放からのムズ連続技といった熱いものを持ってるけど、いざ対人戦となると…やっぱりねえ。

対人戦基本戦法

基本的にはノーマルタンとあまり変わっていないが、旧衝波の使い勝手がそれほどよくないので、遠距離メインで闘うのは不向き。とはいえ、近距離で闘ったとしてもコンビネーションが一つもないので立ちAをピシピシ当てるぐらいしか戦法がない。



裏でも基本はコレ。チクチク当てつつ様子をうかがえ

下段で出の早いしゃがみC攻撃は健在なので、ノーマルタンと同じくここからキャンセルで弱旧箭疾歩や旧衝波を出す連係は有効だ。旧箭疾歩を出す時は、キャンセルを遅めにすると相手が暴れていた時はヒットするので美味しいぞ。旧撃放を2発止めで出すのも反撃されないのでいい感じだ。



小ジャンプCもそのまま。使いやすくて便利です

残る戦法は、やはり判定の強い小ジャンプCを使っての跳び込みである。連続技が決まればノーマルタン同様、起き攻めが狙えるので美味しいぞ。逆に跳び込まれた時は必ず特殊技の右降龍で迎撃するように心がける。ブラボー烈千脚が出せる状態ならためらわず出してしまおう。ある程度引きつければ一方的に勝てるので強力なのだ。頼るべし。



対空は右降龍のみ。落とせないと判断した時はガードせよ

対人戦攻略

攻め込む時に使えるのが、ダッシュ中相手方向斜め下Aで出せる、滑りながらの立ちA（通称スベリパンチ、ノーマルタンと変わらんけど）だ。

接近したらスキの小さい立ちAをペチペチ当てたり、しゃがみC遅めキャンセル弱旧箭疾歩で固めつつ小ジャンプCで跳び込み連続技を狙おう。跳び込みが入った時に決める連続技はただ一つ、近距離立ちC2発目キャンセル強旧箭疾歩のみ。強旧箭疾歩が入ればダウンを奪えるので、素早く別ラインへ移動してガード方向が分からないように対ラインC攻撃を重ねるべし。

キャンセルで出す必殺技は、相手のいる方向に関係なくボタン連打で出せる旧撃放。しっかり2発目で止めておけば、そのあとにしゃがみC攻撃や立ちC攻撃（間合いによっては近距離立ちCが出るので、その場合はキャンセル旧強箭疾歩が決められる）が入るのでオトクだぞ。

ちなみに、対ラインC攻撃キャンセル旧撃放2発止めから、スベリパンチキャンセルブラボー烈千脚、という連続技を決めることも可能。ただし、ダッシュするタイミングが激ムズなうえ、対ラインC攻撃が当たった時の間合いも関係してくるので対戦で決めるのは至難の技。決められればかな～り壮快なのだが…。



強旧前疾歩が当たればダウンを奪えるので…

念願の起き攻めタイム。ここまで持っていければねぇ

技コマンド表

投げ技	
裂千掌	→+C
特殊技	
右降龍	↘+A
必殺技	
旧撃放	C連打
旧衝波	↙ため→+A
旧前疾歩（弱・強★）	↓↙←+AorC
旧烈千脚	→↓↘+B
超必殺技	
旋風剛拳	→↘↓↑+BC
潜在能力	
ブラボー烈千脚	→↘↓+C

また、攻略とは直接関係ないけど、裏タンのコンビネーションはウワサの乾布摩擦のみ。かなり淋しい感じなのね。



裏タンにも乾布摩擦があるぞ。裏タンが乾布摩擦を始めたら、対戦相手は自分もゲージをためるぐらいの心の広さを見せてあげよう。これぐらいハンデがなきゃ辛いんだよ～ん



旧撃放は2発止めが基本。相手にヒットしていれば…

立ちCやしゃがみCがつながるのだ。安定はしゃがみC

コンビネーションアタック表

立C× ― 立C× ― 立C× ― 立C×

ギース・ハワード

攻略／ジェイケイ



ガード不能疾風拳はCPUにも有効だ

対CPU戦基本戦法

●戦法①…中～遠距離から烈風拳を連発していると、CPUはライン移動で避けたあとダッシュしてくる。そこに対ライン攻撃↓キャンセル強邪影拳を決めるという戦法だ。

対ライン攻撃は、相手との間合いが遠いとその場で出しても届かない。遠い時はこちらもダッシュして対ライン攻撃を出すようにすること。

●戦法②…相手をダウンさせたあとの戦法。起き上がりに垂直小ジャンプから疾風拳を重ねると、なぜかしゃがみガードして食らってくれる。すぐにダッシュして遠距離立ちB、B、→C、←C↓キャンセル強邪影拳の連続技につなごう。あとは繰り返しだ。



烈風拳を連発して、ライン移動からのダッシュを誘い…



そこに対ライン攻撃→キャンセル強邪影拳を決めてやろう



転ばせて起き上がりに疾風拳を重ねる。位置は適当でOK

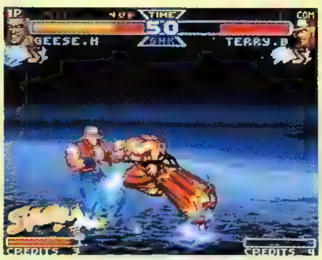


なぜかしゃがみガードして食らう。連続技につなぐべし

疾風拳を立ちガードするキャラに対しても、足元狙いのガード不能疾風拳を使えば問答無用でヒットさせることができる。垂直小ジャンプからが難しいなら、後ろ小ジャンプ疾風拳↓着地と同時に強邪影拳で代用するといい。

●番外その1…相手をダウンさせたらすぐに対ライン移動して、起き上がりに対ライン攻撃を重ねると、一部のキャラは必ず食らってくれる。キャンセルで強邪影拳につなげば、KOまで繰り返すことが可能。

●番外その2…その1をガードするキャラに使える戦法。起き上がりに対ライン攻撃↓キャンセル強邪影拳をガードさせると、そのあと少しの間動かなくなることが多い。一旦様子を見ておき、動かなくなったのを確認したら前方小ジャンプC攻撃～連続技を決めよう。以降、繰り返しだ。



CPUだろうと、ガードできないものはできないのだ

技コマンド表

投げ技	
真空投げ	→+C
虎殺掌	↘+C
特殊技	
飛燕失脚	A+B
昇天明星打ち	↘+A
雷鳴豪破投げ	（相手ダウン時）↓+C
雷光回し蹴り	←+B
必殺技	
烈風拳	↓↙←+A
ダブル烈風拳	↓↙←+C
上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
裏雲隠し	←↙↓↘→+C
疾風拳	空中で↓↙←+A
ダブル疾風拳	空中で↓↙←+C
邪影拳（弱★・強）	←→+BorC
超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+BC
潜在能力	
サンダーブレイク	→↘↓+C
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C

対CPU戦キャラ別攻略

戦法①は、テリー、ジョー、ホンフゥ、崇雷、キム、タンに有効。テリー以外は戦法②が通用するので、転ばせたら②に移行しよう。ただし、ジョーにはB、B、➡C、⬅CのC➡Cが当たらないので、B、Cで代用する必要がある。

前述の5キャラ以外で戦法②が通用するのはチンとクラウザーだ。最初に転ばせる方法を紹介しよう。



注意しておけば、反応して連続技を決めるのは難しくない

チンは、しゃがんで待っているとそのうちダッシュして投げにくる。注意しておき、ダッシュが終わる前に、しゃがみB、B、➡C、⬅C↓キャンセル強邪影拳を決めよう。

クラウザーには、近づいてきたところにしゃがみC↓キャンセル強邪影拳をガードさせ、すぐにもう一回強邪影拳。ほぼ確実にヒットするぞ。

残りのキャラはそれぞれ独自のパターンで倒すべし。

アンディに対してはひとまず待ち、遠距離立ちB、B、Cがギリギリ届く間合いまで近づいてきたらそれを出すとよく決まる。以降、ギリギリ届く間合いから起き上がりに遠距離B、B、Cを重ねよう。

舞には待ち。ムササビの舞を立ちガードしたあと連続技だ。たまにダッシュから投げにくるので、逆に投げるなり、連続技を決めるなりしよう。

対双角。開始直後〜少し遠めでしゃがみAを出すと、飛び道具を撃つことが多い。あらかじめライン移動しておき、飛び道具を撃ってきたら、ダッシュ〜対ライン攻撃↓キャンセル強邪影拳を決めよう。

ボブは、相手を狙って通常ジャンプからダブル疾風拳×2を撃つと、2セット目をライン移動で避けたあとダッシュしてくることが多い。そこに対ライン攻撃↓キャンセル強邪影拳を決めてやるべし。

マリーにはしゃがみ待ち。ストレートスライサーをガードしたあと、しゃがみB、B、➡C、⬅C↓キャンセル強邪影拳で反撃しよう。スピンフォールには反撃できないが、同じように連続技を狙えば決まることが多い。

フランコは、開始直後〜少し近い間合いで垂直小ジャンプC攻撃を繰り返すと、勝手に突っ込んできて食らってくれる。近距離でヒットした時は連続技につなぐことも可能。

対山崎。遠距離立ちCを届く間合いで出していくだけ。

崇秀に対してはレバーを真後ろに入れて神眼拳（背後）を待ち、出現時のスキに連続技を決める。消えたのを確認したらB、B…とボタンを押すとちょうどよく決まるぞ。

ダックは、ガードを固めているとダンシングダイブやブレイクストームを出してくるので、スキに連続技。また、遠距離立ちCで追い払っているとフライングスピンアタックを出すので、それを上段当て身投げで返してもいい。

ビリーには、近づいてきたところにしゃがみC攻撃の先端を当てるとよくヒットする。



先端を当てるとガードしない。起き上がりに重ね続ければ楽勝だ

転ばせたあとは、起き上がりにしゃがみC攻撃の先端を重ねていってもいいし、バックステップで離れてから烈風拳連発で強襲飛翔棍を誘い、上段当て身投げで返してもいい。

ローレンスには通常ジャンプの頂点からダブル疾風拳×2を撃っているだけで楽勝。

開始直後は垂直ジャンプから、以降はダッシュ直後の前方ジャンプから撃っていこう。

最後はギース。小ジャンプ（開始直後〜遠めでは前方、近い時は垂直）から疾風拳を撃つと、ダブル疾風拳を誘うことができる。相手がバックジャンプしたら、すぐにダッシュしてライン移動、さらに別ラインでダッシュして、着地のスキに対ライン攻撃↓キャンセル強邪影拳を決めよう。疾風拳をライン移動で避けることもあるが、すぐに対ライン攻撃↓キャンセル強邪影拳を決めてやればいいだけ。

転ばせたあとは、起き上がりにしゃがみC↓キャンセル強邪影拳をガードさせ、前方小ジャンプC攻撃から連続技を狙ってもいい。当て身投げの空振りや、棒立ち状態のところに決まることが多いぞ。

疾風拳に対して相手がバックジャンプしたら…



すぐにダッシュしてライン移動で回避、相手の着地のスキに連続技を狙うべし

こんな感じ。次のBを押すのが早いと1発目が空振りするので注意





ダブル疾風拳だけでパーフェクト勝ちできます

★★★ オマケ情報 ★★★

ダメージだけ見れば、強邪影拳→雷鳴轟破投げよりも、弱邪影拳→垂直（画面端では後ろ）小ジャンプの降りで疾風拳→垂直小ジャンプの昇りでダブル疾風拳の方が減る。

ダブル疾風拳が2セットとも当たることもあるが、詳しいことは不明。最速で2セット目を出す必要があり、かつ相手キャラ限定っぽい。山崎には簡単に決まるぞ（崇雷とボブにも入ったことアリ）。

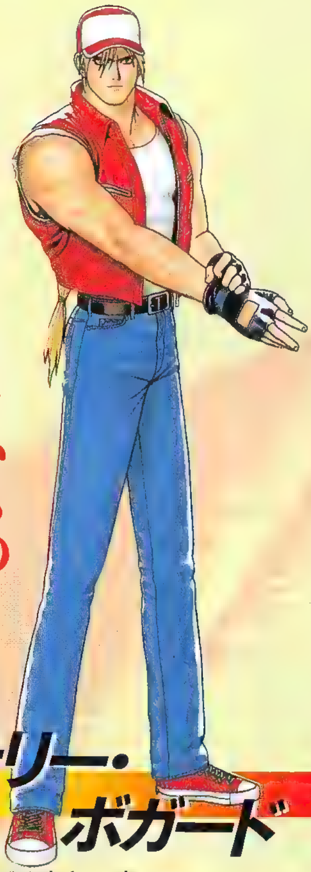
相手がアンディかチンで、ダウンしたところにダブル疾風拳を当てると、なぜか立ち食らいポーズになる。謎。

ダッシュ直後に邪影拳を出すと（⬅➡➡+B or C）、ブレイクショットで出した時のような残像がつく（それより幅が狭い）。奥ラインだと色が変になるぞ。



倒れてる相手に、疾風拳、W疾風拳×2、W疾風拳×1〜2

コンビネーションからの連続技でちょうおっけ～



テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

対CPU戦基本戦法

●基本戦法"其ノ壱"パワーウェイブパターン

ラウンド開始直後にパワーウェイブを放っていくもの（バックステップで間合いを離してから出すとより確実）。CPUはパワーウェイブに反応してライン移動をすることが多いので、そこへダッシュを使ってできるだけ近づき、対ライン（立ちC）を当てて必殺技につないでいこう。使う必殺技は弱のバーンナックルがいいぞ。弱バーンナックルで吹き跳んだ相手の着地に通常技を重ねると、よく食らってくれるからなのだ。おすすめはB、B、→C、←Cのコンビネーション。もちろん最後の←Cにはキャンセルをかけて弱バーンナックルだ（基本連続技）。以降繰り返すだけで勝ててしまう場合も多いぞ。弱バーンナックルがガードされたり、返されたりした場合は仕切り直し。



パワーウェイブを放ち、別ラインへ移動する相手には…



対ライン攻撃を食らわそう

●基本戦法"其ノ弐"待ちパターン

しゃがんで待って、相手の技をガードしたあとや空振りしたところに反撃するパターン。反撃は前述した基本連続技を決めるようにしよう。

●基本戦法"其ノ参"B、B、CのコンビネーションでOK！パターン

近づいてきた相手に遠距離立ちB、B、Cのコンビネーションを出していくもの。ヒットする場合が多いのだが、ガードされてしまう時もある。ガードされたと分かったら、一度B、Bで止めて再度B、B、Cと入力すると効果的。また、このコンビネーションをヒットさせたあとの行動だが、相手の起き上がりにもう一度遠距離B、B、Cを重ねるようにして出してみよう。すると、相手はリバーサルで何かすることがあるので、食らってくれることがあるぞ。以降繰り返しでOK。

●番外

1～3面位までは、ジャンプ攻撃からの連続技狙いが有効になってくることが多いので、こちらの方も頭の中に入れておいてくだちゃい。あひ。



弱バーンナックルをヒットさせたあとは、少し前へ歩いて…



立ちB。何故かヒットする。続けてB、→C、←Cへ



必殺技を暴発する相手にはガード後、連続技を決めよう

技コマンド表

投げ技	
バスタースルー	→+C
特殊技	
チャージキック（ダッシュ中）	→+C
ワイルドアッパー	↘+A
バックスピンキック	→+B
必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーダンク★	→↓↘+B
クラックシュート	↓↙←+B
ライジングタックル	↓ため↑+A
パワーウェイブ	↓↘→+A
ラウンドウェイブ	↓↘→+C
パッシングスウェー	↓↘→+D
パワーチャージ（ボタン押しっぱなしで移動距離変化）	←→→+A
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→+C

対CPU戦キャラ別攻略

●〝其ノ壱〟有効キャラ：ボブ、ホンフウ、双角、山崎、崇雷、キム、タン

双角には基本連続技（弱バーンナックル）で端まで追い込んだら、基本連続技を入れるのはやめておこう。そのまま続けてしまうと鬼門陣で投げられてしまう。一度バックステップなどで画面中央に戻り、仕切り直すかジャンプ空中振り向きで後ろに回り込むようにしよう。山崎に対しては双角と同様、画面端で連続技を決めようとしても爆弾パチキでつかまれてしまう恐れがあるので控えるようにしよう。また仕切り直そうとしても、相手が赤ゲージならパワーウェイブをギロチンで抜けてくる可能性があるので危険。こういう時は途中から〝其ノ参〟に変えるといいぞ。

●〝其ノ弐〟有効キャラ：舞、マリー、ダック

舞はムササビの舞、必殺忍蜂を、ダックはダンシングダイブ、ブレイクストームなどを、マリーはストレートスライサー、スピンフォールをよく出してくるので、それぞれしゃがみ（舞に対しては立ち）ガードしたあとに小技からの連続技で反撃しよう。また、マリーには画面端でバックジャンプC攻撃のみで勝つこともできるのだ。

●〝其ノ参〟有効キャラ：テリー、アンディ、ジョー、ビリー、チン、ローレンス

テリー、アンディ、ジョー、ビリーには、こちらに近づいてくるのを待ってから開始。

ローレンスは画面端まで下がって、相手がこちらへ近づいてくるのを待とう。相手がブラッディアクセルを出してきたらバックor垂直ジャンプでかわし、相手の技のスキにジャンプ攻撃からB、B、Cを決めよう。また、立ちパンチを出すと、ブラッディアクセルを誘える時があるぞ。これもバックor垂直ジャンプで対応しよう。

●キャラ別

フランコには、遠距離からダッシュ小ジャンプCを出すとよく食らってくれる。そこから連続技につないでいくだけで勝てる。

崇秀はこちらが後ろに歩いていると、裏や表にテレポートしてくることがあるので、消えたと思ったらレバーをニュートラルに戻してB、B、Cのコンビネーションを出していくだけ。まれに帝王天耳拳を出す時があるので、その時は技のスキに基本連続技を叩き込んでやろう。

クラウザー&ギース。相手がこちらに歩いてくるのを待とう。しゃがみCが当たる位置まで近づいてきたらそれを出し、キャンセルをかけてクラックシュートを出してみよう。ガードされてしまうが、その後リバーサルで当て身を出してくることが多い。当て身の硬直に連続技を叩き込んでいこう。というか、しゃがみCキャンセルクラックシュートを繰り返すだけでも勝てるけどね。

●補足

ジョー、マリー、双角、フランコ、ホンフウ、崇雷、ダック、キムにはB、B、Cや、ライジングタックルを決めたあと、すぐに別ラインへ移動し、相手の起き上がりに対ライン攻撃（立ちC）を重ねるとほぼ確実に食らってくれるのだ。パワーチャージ→ライジングにつないで、もう一度起き攻めってのも可能だぞ。

ブラッディアクセルを誘えるので、垂直ジャンプ





技の硬直にジャンプCを決めて連続技へ持っていこう



このぐらいの位置で立ちパンチを出すと…

しゃがみCキャンセルクラックシュートをガードさせると…





当て身を誘える時がある。手堅く連続技を叩き込もう



CPU戦も斬影拳を絡めた攻めが有効だぞ

アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

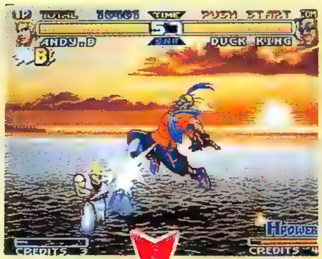
対CPU戦基本戦法

1～3面位までは、ジャンプ攻撃をよく食らってくれるので、跳び込みから連続技を狙うようにした方が楽ちんできていいと思うぞ。

●基本戦法〝其ノ壱〟飛翔拳パターン

この戦法は、ラウンド開始時位の間合いから飛翔拳を放っていくパターン。

相手キャラによっては勝手に食らってくれたり、別ラインに移動する場合があるぞ。別ラインに移動する相手には、ダッシュで重なる位まで近づいて対ライン攻撃（立ちC）から必殺技（強斬影拳→疾風裏拳 or 空破弾）へつないでいこう。



必殺技を暴発する相手には、きちんとガード



そのあとは連続技タイムなのだ

●基本戦法〝其ノ弐〟待ちパターン

その名の通り、待つパターン。相手が歩き or ダッシュで近づいてきたところや、必殺技をガードしたあとに連続技や投げを決めていくもの。

詳しくはキャラ別の方を参照してね。

●基本戦法〝其ノ参〟ジャンプ攻撃パターン

自分から跳び込んでいったり、相手の技を誘ったあとに跳んだりするパターン。もちろんジャンプ時には攻撃することを忘れてはならないのね。

●基本戦法〝其ノ四〟対ライン攻撃（立ちC）キャンセル強斬影拳パターン

B、B、Cのコンビネーションや空破弾、強斬影拳→疾風裏拳をヒットさせたあとに実行するもの。これらの技をヒットさせたあとはすぐに別ラインに移動して、相手の起き上がりに対ライン攻撃を重ねてキャンセル斬影拳を出していこう。ジョー、マリー、双角、ホンフゥ、フランコ、崇雷、ダック、キム以外には斬影拳をガードされてしまうのだが、そのあと相手は何もせずに棒立ち状態になってしまう場合が多いので、すぐに小ジャンプ攻撃から連続技を決めていこう。実はこのパターンはほとんどのキャラに有効なので、各基本戦法でダウンを奪ったあと（強斬影拳→疾風裏拳、空破弾、B、B、Cなど）は、この戦法に移ろう。

技コマンド表

投げ技	
内股	→+C
特殊技	
浴びせ蹴り	→+B
上げ面	↘+A
必殺技	
斬影拳	↙→+AorC
疾風裏拳	強斬影拳中に↙→+C
昇龍弾	→↓↘+C
空破弾★	↙↓↘→+B
飛翔拳	↓↙←+A
爆震	→↘↓↙←+C
超必殺技	
超裂破弾	↓ため↘→+BC
潜在能力	
斬影裂破	↙↓↘→+C



ダウンを奪ったあとは、対ラインを起き上がりに重ね…



キャンセル斬影拳を出してみよう。すると…



相手は動かなくなる場合がある。
小ジャンプから連続技へ

対CPU戦キャラ別攻略

●〝其ノ壱〟有効キャラ：アンディ、双角、崇雷、キム、タン

アンディに対してのみ飛翔拳を連発しているだけで勝てる。飛翔拳の届くギリギリのところまで下がることが肝心。

その他のキャラは、飛翔拳をライン移動で避けるので、ダッシュから対ライン攻撃を出していこう。

●〝其ノ弐〟有効キャラ：テリー、舞、ジョー、ボブ、ホンフウ、山崎、崇秀、ビリー、ダック、チン

歩いて近づいてくるのを待つのは、テリー、山崎、ビリー、チン。近づいてきたところにB、B、Cを出すとよく食らってくれることがある。ビリーには、端と端位まで間合いが離れている時に、小技や飛翔拳で強襲飛翔棍を誘えることがあるので、それを昇龍弾で迎撃するといった戦法でもいい。また、山崎には〝其ノ四〟が効きにくい。ビリーもまれに超火炎旋風棍で返してくる場合があるので注意。対ラインキャンセル強斬影拳をガードさせたあとは一端止まって、超火炎旋風棍を出したら別ラインに移動し、棒立ち状態なら跳び込むようにしよう。反応が大事だよ。

ボブ、ホンフゥに対しては、こちらにダッシュしてくるのを待って連続技やB、B、Cのコンビネーションを決めてダウンを奪おう。ややじれったい部分があるがその辺は耐えしのいでくれい。

舞、ジョー、ダックは、必殺技をよく出してくるので、しゃがみ待ちが有効。舞はムササビの舞や必殺忍蜂を出してくることがあるので、立ちガード後に反撃。ジョーはスラッシュキック、プレッシャーニーを、ダックはダンシングダイブ、ブレイクストームをそれぞれ出してくることがあるので、ガード後に反撃だ。

崇秀は、こちらが後ろに下がっていると、テレポートをして後ろへ回ろうとするぞ。「消えた」と思ったら、すぐにレバーをニュートラルに戻して、B、B、CやB、B、➡C、⬅Cのコンビネーションを出すとヒットさせることができるぞ。

●〝其ノ参〟有効キャラ：マリー、フランコ

マリーには画面端でバックジャンプCを出しているだけで勝つことができる。フランコには、遠距離からダッシュ小ジャンプで跳び込み、そのままジャンプCを出せばヒットすることが多い。連続技につないでいこう。

●キャラ別編

ローレンスは中〜遠距離で小技を出すとブラッディアクセル〜ブラッディカッターを誘うことができるので、昇龍弾で迎撃しよう。たまに、ブラッディスピンを出してくる場合もあるのでガード後に反撃するようにしよう。そのあとは〝其ノ四〟を開始。

対クラウザー。相手が近寄ってくるのを待ち、しゃがみCキャンセル強斬影拳を繰り返すだけで勝てる。初心者さんもビックリ!? する戦法。

その他、中間距離で飛翔拳を放つとブリッツボールやカイザーウェイブを出そうとして食らってくれるぞ。

対ギース。クラウザーと同じようにまずはしゃがみC↓キャンセル強斬影拳をガードさせよう。すると、なにもしないかリバーサルで当て身を出すことが多いのでB、B、Cや連続技でダウンを奪い、そのあと〝其ノ四〟へ移ろう。相手が赤ゲージに入ったら、〝其ノ四〟が効かなくなる場合があるので、しゃがみC↓キャンセル強斬影拳のパターンに戻るといいぞ。この時も斬影拳をガードさせたあとは、何もしないか、当て身を出す時があるので見逃さないようにすることが肝心。

しゃがみ待ちをしているとダッシュをしてくる





相手のダッシュ中に連続技を叩き込もう



舞の出す突進技に対しては立ちガードに切り換えよう



まずはしゃがみC

そしてキャンセル斬影拳をガードさせると…





当て身を出す場合があるので、硬直中に連続技を決めよう



スライディングと投げで「HOLY FIGHTER」も楽勝！

ジョー・ヒガシ

攻略／DSP-たろりん

対CPU戦基本戦法

ジョーの対CPU戦基本戦法を2つ紹介しよう。

●ワニ①：スライディングパターン

ひたすらスライディングを当てていくパターン。スライディングは判定が強いのでまず打ち負けないし、CPUにはガードされても反撃を受けないので、非常に使えるぞ。一度ヒットさせて相手をダウンさせたら、また起き上がりに重ねて繰り返す。



ガードされたら少し間をおいて再び出すと当たりやすい

起き上がりに重ねる時には、キャラによってタイミングを変えていく必要があるし、重ねてはいけないキャラもいる。



ダウンさせたら起き上がりにまたスライディングだ

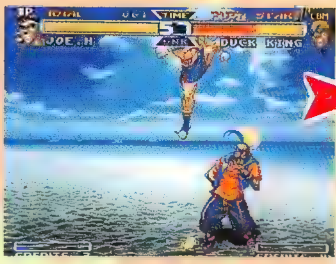
その辺りはキャラ別攻略を参照して欲しい。

●ワニ②：投げパターン

ジャンプして空中でC攻撃を空振りするとCPUはガードポーズをとって固まるので、着地と同時に投げを決めるという、餓狼シリーズの攻略法としては珍しいパターンでもこれが見事にハマるのだ。一度投げたらダウンしている相手に密着し、相手が起き上がったら垂直ジャンプC攻撃を空振りしてまた投げる。これの繰り返しだ。

このパターンは点数稼ぎに非常に役に立つ。投げたあとレバー↓で出る追加技まで決めれば、なんと1回で千500点も入るのだ。6回決めてパーフェクトならSSSは確実。ハイスコアを目指す人はみんな要チェック！

最初に相手をダウンさせる時にスライディングを使うのもいい感じだ。



垂直ジャンプ攻撃を空振りする。CPUは固まるので…



着地と同時に投げ。点数がすご～く稼げるパターンだぞ

オマケ情報

オラオラァ！ 嵐を呼ぶ男、ジョー・ヒガシ様が直々に、ちょっとイカす空中連続技を2つ紹介してやるぜ！

まずは画面端でB、C、C、↓↘→+C→タイガーキックだァ！ タイミングは簡単だから相手を端に追いつめたらバリバリ狙ってくれ！ ↓↘→+Cは、最初の↓を長く入れないと出ないから覚えておけよォ？ ちなみに、↓↘→+Cの3段蹴りはギャラクシーボンバーと命名した。やっぱオレ様のネーミングセンスは天才的だな。

もう一つは、膝地獄→タイガーキックだ。これは、相手がレバガチャでヒザ地獄から脱出しちまうと入らねぇうえ、ジョー、舞、ボブ、マリー、山崎、ローレンス、ギースには入らねぇというキャラ限定連続技だ。ま、実戦で決めるのは難しいだろうけどな！



これがギャラクシーボンバーだ！タイガーキック確定！

技コマンド表

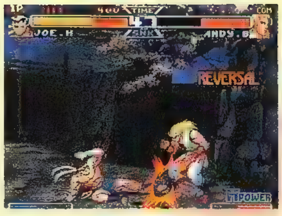
投げ技	
ジョースペシャル	→+C（↓で追加攻撃）
膝地獄	↘+C
特殊技	
スライディング	↘+B
バーチカルアッパー	←+A
しゃがみ肘打ち	↘+A
炎の指先（相手ダウン時）	↓+C
ジョーソバット	←+B
必殺技	
スラッシュキック	↙→+BorC
黄金のカカト	↓↙←+B
タイガーキック★	→↓↘+B
爆裂拳	A連打
爆裂フック（爆裂拳中に）	↓↘→+A
プレッシャーニー	→↓↘+C
黄金のふくらはぎ（プレッシャーニー〜）	↓↙←+B
ハリケーンアッパー	→↘↓↙←+A
爆裂ハリケーン	→↘↓↙←+C
超必殺技	
スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
潜在能力	
スライドスクリュー	→←↙↓↘+C

対CPU戦キャラ別攻略

パターンごとに対応キャラと注意点を解説しよう。

ワニ①はアンディ、崇雷、崇秀、ローレンス、マリー、ダック、ホンフゥ、ジョー、タンに有効。

アンディ、崇雷、マリー、タンの4キャラには、起き上がりに重ねるスライディングは遅めに出していこう。相手が起き上がったのを見てからスライディングを出す感じだ。



リバーサル必殺技をつぶせることが多い。遅めに重ねよう

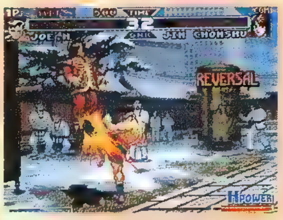
そうすればリバーサル無敵技を空振りさせることができるので、連続技や投げが決め放題。アンディと崇雷はリバーサル飛び道具を出すこともあるが、これもバッチリくぐれるぞ。

ちなみに、スライディングをジャンプで跳び越えられてしまったら一旦ガードを固めて様子を見るように。

ホンフゥとジョーには、起き上がりには重ねずに中間距離で様子を見る。リバーサル必殺技を空振りしてくれたらそのスキに反撃、必殺技を出してこなかったらまたスライディング。

ダックにはひたすらスライディング。まれにブレイクストームやダンシングダイブを食らうが、どちらを食らっても一段しか当たらずダウンしないので、着地のスキに反撃ができるぞ。

崇秀には帝王神眼拳で逃げられることが多くうっとうしい。スライディングを当てるなり、帝王神眼拳鋼落のあとの→Aにブレイクショットを決めるなどしてダウンを奪おう。そして中間距離で待っていると、崇秀はよく帝王神眼拳（背後）を出すので、歩いて出現地点に近づいて投げてしまおう。



帝王神眼拳の出現地点に近づいてポイっと投げてしまおう

ローレンスはスライディングを出し続けるだけでいいが、一度ダウンさせたら投げパターンに移行してもいい。

ワニ②は、双角、ビリー、フランコ、山崎、キム、ボブ、舞、テリー、チン、クラウザー、ギースに使える。

いきなりジャンプC空振りから投げにいってもいいが、最初に相手をダウンさせてからパターンに持ち込むと確実。その辺りをメインに、キャラ別に注意点を説明しよう。


中間距離でライン移動し、対ラインしゃがみCで転ばせる

双角、チンには、ライン移動からしゃがみCを出して転ばせよう。よく食らってくれるぞ。

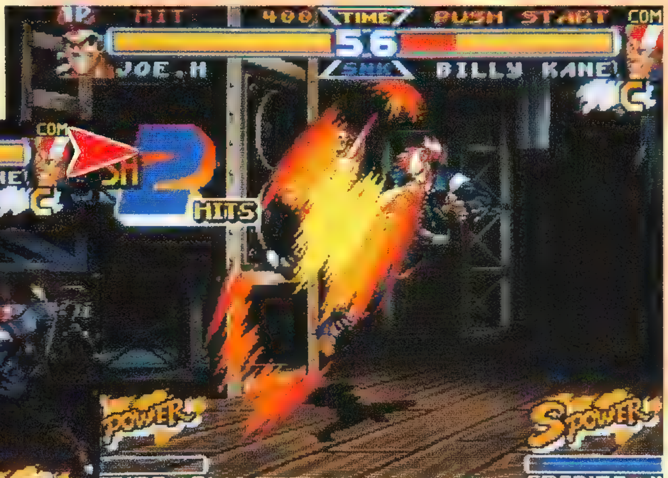
フランコ、山崎、ボブ、舞、テリーには、スライディングで転ばせるパターンが有効。食らってくれるまでひたすらスライディング連打だ。

フランコはまれにスマッシュ（起き上がり攻撃）モードに入ることがある。こうなるとダウンするたびにスマッシュを出してくるので、起き上がりに遅めにスライディングを重ねるパターンに変更する方がいいぞ。

ビリーは、間合いを離して（三節棍が届かないところ）しゃがみAを空振りすると、強襲飛翔棍が誘えることが多い。すかさずタイガーキックで迎撃してパターンに持ち込もう。端に追いつめられたら黄金のカカトで押し返すことができるぞ。

とにかく強襲飛翔棍がくることを祈る。三節棍に注意





強襲飛翔棍がきてくれたらタイガーキックで迎撃

キムはリバーサルで飛燕斬や空砂塵を出してくる確率が高く、うまくパターンにはまらない。そこで、まず間合いを離し、遠くからジャンプで接近。遅めに（ギリギリ空振りするぐらいのタイミングで）C攻撃を出そう。こうすれば、ジャンプCに反応して出してくる空砂塵や飛翔脚をつぶせることが多いぞ。

クラウザーに対しては、ジャンプの昇りでB攻撃を出し（当たっても構わない）、着地と同時に投げる。起き上がりにも同じくジャンプ昇りB攻撃をガードさせて投げてしまおう。

ギースには遠くからのジャンプ昇りC攻撃で、当て身か避け攻撃の空振りを誘える。いずれにしても投げが入るので、パターンに持ち込める。


昇りでジャンプBをガードさせると、帝王は固まるぞ



ギースもこのパターン。邪影拳はタイガーキックで返そう

豊富な攻略パターンでおちゃのこさいさいか!?



不知火　舞

対CPU戦基本戦法

●基本戦法〝其ノ壱〟龍炎舞パターン

先端が当たるか当たらないかの間合いから龍炎舞を出していくパターン。この技がヒットしたら、起き攻めが可能なので覚えておこう。

●基本戦法〝其ノ弐〟待ちパターン

相手が歩きorダッシュで近づいてきたところや、必殺技を暴発したあとにB、B、Cや連続技、投げを決めるパターン。

●基本戦法〝其ノ参〟花蝶扇パターン

遠距離から花蝶扇を放つと、大体相手はライン移動をするので、こちらからダッシュして近づき、対ライン攻撃（立ちC）キャンセル龍炎舞（近い間合いなら必殺忍蜂でも可）で相手からダウンを奪うパターン。

●基本戦法〝其ノ四〟投げ→必殺忍蜂（超必殺忍蜂）パターン

投げを決めたあと、必殺忍蜂（超必殺忍蜂）で追い討ち（アンディ、ホンフゥ、フランコ、崇雷、ビリー、クラウザーのみ可）をかけ、追い討ちのあと素早く相手に近づき（密着状態にする）、相手が起き上がる前に垂直ジャンプ攻撃（昇り）を空振りして出し、着地したらまた投げを決めるといったパターン。

肝心の投げに持っていく方法だが、〝其ノ壱〟～〝其ノ参〟を使ってダウンを奪ったあとに素早く近づき、垂直ジャンプ～でOK。

●基本戦法〝其ノ伍〟対ライン攻撃（立ちC）→キャンセル、ダウンが奪える必殺技パターン

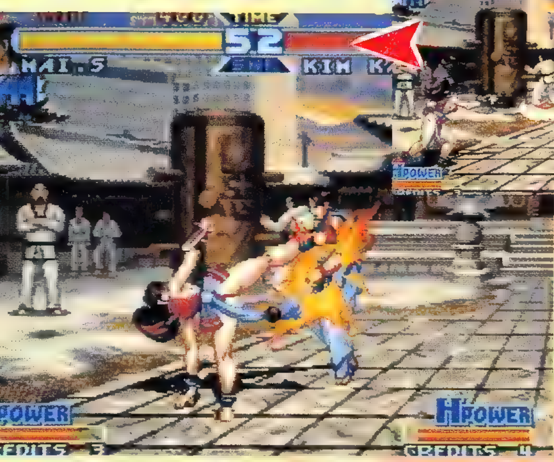
B、B、Cや龍炎舞、必殺忍蜂でダウンを奪ったら、すぐにライン移動をして相手の起き上がりに対ライン攻撃を重ねて必殺技につなぎ、またダウンを奪うパターン。永遠に攻撃なのね。



このように待っていると必殺技を暴発する相手もいる



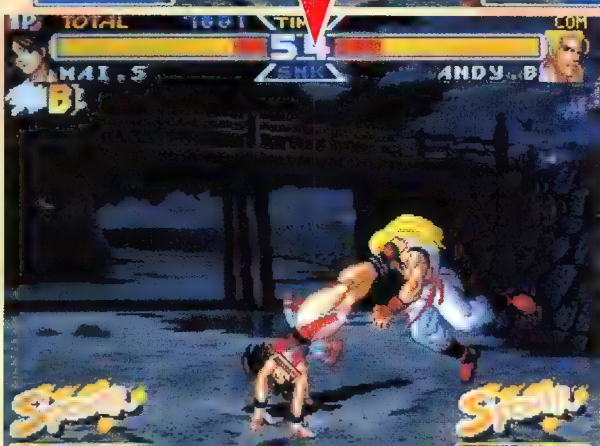
このぐらいの距離から花蝶扇を撃つと別ラインへ…



ダッシュから対ライン攻撃を出していこう



相手が起き上がる前にジャンプ攻撃（昇り）

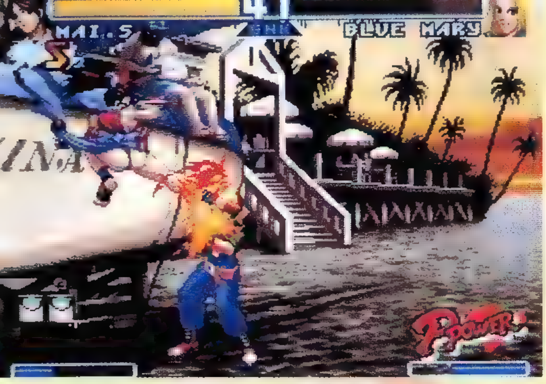


相手は固まっていることが多いので、着地と同時に投げ

攻略／修羅騎士　鷹

技コマンド表

技	コマンド
投げ技	
風車崩し	→+C
夢桜・改	（ジャンプ中）↙or↓or↘+C
特殊技	
三角飛び	（画面端で）↗
跳ね蹴り	（ダウン中）C
龍の舞	←+A
必殺技	
花蝶扇	↓↘→+A
乱れ花蝶扇	↓↙←+C
龍炎舞★	↓↙←+A
陽炎の舞	↓ため↑+C
必殺忍蜂	←↙↓↘→+C
ムササビの舞	（ジャンプ中）↓+AB
超必殺技	
超必殺忍蜂	→↙→+BC
潜在能力	
月下乱れ牡丹	→↙→+C



マリーにはバックジャンプCのみで勝てるぞ

対CPU戦キャラ別攻略

●テリー、ビリー　〝其ノ弐〟が有効。近寄ってきたらB、C を出すと食らってくれることがある。ダウンを奪ったあとは、テリーには必殺忍蜂で追い討ちはできないのだが〝其ノ四〟へ持っていこう。

●アンディ　〝其ノ壱〟でダウンを奪ったあとは、〝其ノ四〟で楽勝。

●ジョー、ダック　〝其ノ弐〟が有効で、ジョーは爆裂ハリケーン、プレッシャーニー、スラッシュキックを、ダックはブレイクストーム、ダンシングダイブをそれぞれ出してくるので、ガードしたあとに連続技で反撃。ダウンを奪ったら〝其ノ伍〟だ。

●舞　〝其ノ弐〟。ムササビの舞や必殺忍蜂を立ちガードしたあと、しゃがみAから連続技へつないでいこう。

●双角　〝其ノ壱〟でダウンを奪ったら〝其ノ伍〟へ。

●ボブ、ホンフウ、チン　〝其ノ弐〟が有効。相手がダッシュをしてきたら小技から連続技へつないでいこう。ホンフゥには、そのあと〝其ノ伍〟へ移るといいぞ。

●マリー　画面端でバックジャンプCを繰り返しているだけで勝ててしまう。このキャラにも一応〝其ノ伍〟が有効なので、バックジャンプCのあとは連続技につないでダウンを奪うのもいい感じだ。



フランコにはダッシュ小ジャンプC。よく食らってくれるぞ

●フランコ　遠距離からダッシュ小ジャンプから跳び込んで、C攻撃を出していくといいぞ。もちろんヒットしていればそのまま連続技へつないでダウンを奪おう。そして〝其ノ伍〟を開始。

●山崎　〝其ノ弐〟が有効。相手が歩み寄ってきたらB、Cを出してみよう。このコンビネーションでダウンを奪ったら、相手の起き上がりには前方ジャンプ空中振向きCを出してみよう。ヒットしたらそのまま連続技へ。

●崇秀　立ちBなどで牽制をしながら、後ろへ下がっていこう。すると相手はテレポートでこちらの裏に回ろうとすることが多いので、相手が裏に出た瞬間B、B、Cや連続技を決めていこう。技を当てるコツは、「消えちったぁ」と思ったらボタンを押す感じ。

●崇雷、キム　崇雷には〝其ノ壱or参〟キムは其ノ参〟。ともにダウンを奪ったら〝其ノ伍〟を開始しよう。

●タン　一度〝其ノ参〟でダウンを奪ったあとに、〝其ノ四〟へ移ろう。

●ローレンス　小技でブラッディアクセル〜カッターを誘うことができるので、垂直ジャンプ（画面端ならバックジャンプ）をして相手の技の硬直中に連続技を決めよう。ダウンを奪ったあとは、別ラインから対ライン攻撃（しゃがみC）キャンセル陽炎の舞を出してみよう。陽炎の舞を出したあと、相手はノーガードになってしまうので、小ジャンプ攻撃から連続技を狙おう。

●クラウザー　〝其ノ四〟が有効。ラウンド開始時から少し前進して、ここからジャンプA（昇り）を出し、着地と同時に投げよう。このやり方が駄目になった場合は一度〝其ノ壱〟に変更して、ダウンを奪ってから〝其ノ四〟に移ろう。

●ギース　ラウンド開始時より少し前辺りの間合い（写真参照）から、垂直ジャンプをして相手の足元を狙うようにしてムササビの舞を出してみよう。するとバックジャンプからダブル疾風拳を出してくることがあるので、ムササビの舞で着地したあとすぐに間合いをつめて、相手の技の硬直中に連続技を叩き込んでいこう。多少慣れが必要だが、これの繰り返しで勝てるぞ。



まずはこのぐらいの位置を覚えておこう



垂直ジャンプからムササビの舞。ダブル疾風拳を誘えるので…



ムササビの舞着地後は、間合いをつめて連続技を狙おう



そこに対ライン攻撃→キャンセル必殺技を決めるべし



中間距離からのまきびしでライン移動～ダッシュを誘い…

まきびしからの連係とお手軽で強力な連続技で倒せ！



望月（もちづき）　双角（そうかく）

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

戦法①…開始直後～少し遠めでまきびしを撃っていると、CPUはライン移動でよけたあとダッシュしてくる。そこに、対ライン攻撃→キャンセル憑依弾（戦法③に移行したいなら雷神憑）を合わせるという戦法だ。憑依弾は4ヒット止まりでダウンを奪えないが、すぐにまきびしを撃てば繰り返しパターンにハマる。

戦法②…しゃがみガードして相手が近づいてくるのを待ち、ギリギリ届く間合いになったら遠距離立ちC攻撃を出していく戦法。立ちCがヒットする場合と、これで追い払って他の技を待つ場合がある。詳しくはキャラ別攻略を参照。



先端を当てるのがポイント。届く間合いを覚えておこう

戦法③…これは相手をダウンさせたあとの戦法。相手の向こう側にまきびしをまいておくと、一部のCPUはしばらくの間ガードポーズのまま動かなくなる。そこに鬼門陣を決めることができるのだ。

まきびしを出すタイミングは、雷神憑（画面中央時）のあとは一瞬待ってから、鬼門陣のあとは硬直が解けた直後、しゃがみCのあとはかなり遅めのキャンセル。起き上がる直前の相手を、ギリギリで通り過ぎるように撃つのがコツ。

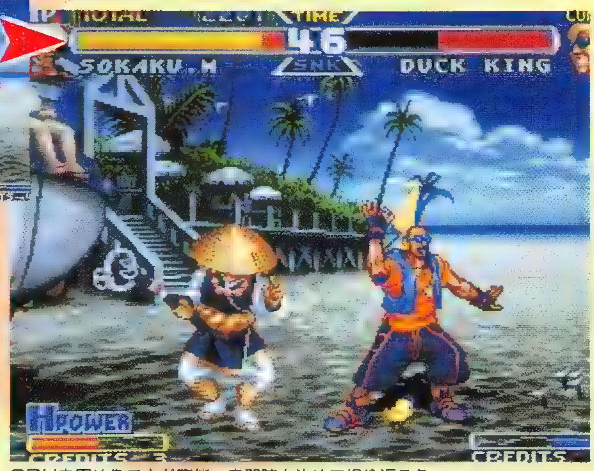
そのあとの鬼門陣は、近い時は立ち状態or小ジャンプから技を出さずに着地で、遠い時はダッシュジャンプから着地で決めよう。

鬼門陣後は雷撃棍で追撃、すぐにまきびしを出せば繰り返しパターンになるぞ。

まきびしに対してしゃがみガードするキャラには、鬼門陣の代わりにジャンプC攻撃からの連続技を決めることも可能。また、まきびし～鬼門陣のあと、雷神憑や連続技で追撃できるキャラもいる（先月号システムページ参照）。



起き上がる相手の向こう側にまきびしをまいておくと…



CPUを固めることが可能。鬼門陣を決めて繰り返そう

★★★ オマケ情報 ★★★

先月号で紹介した連続技以外にも、強力な連続技が発見された。手前ラインの画面端で、さらに壁が壊れている時限定（ステージによっては壁があっても可能）だけど。

肝心の内容は、相手に密着して近距離立ちA、B、→C→キャンセル邪棍舞→倒破→近距離立ちA、B…。邪棍舞を出した直後に倒破を出すのがポイント。体力満タンの相手に決めると（双角を攻撃して壁を壊す）、5セット＋3発目、計23ヒットでKOだ。

あと、遠距離立ちA→キャンセル雷神憑の連続技って、ジャンプCの打点が高くて間合いが遠い時や、自分が手前ラインの画面端でしゃがみ対ライン攻撃→キャンセル邪棍舞→降破のあとなど、結構使いどころがあったりする。



永久連続技。状況限定なのであまり意味はないけど

技コマンド表

技	コマンド
投げ技	
無門地獄投げ	→+C
無道縛り投げ	←+C
地獄門（無道縛り投げ中）	←↙↓+C
昇天殺（ジャンプ中）	↙or↓or↘+C
特殊技	
錫杖上段打ち	↘+A
雷撃棍（相手ダウン時）	↓+C
必殺技	
まきびし	↓↘→+A
野猿狩り★	↓↙←+A
憑依弾	→←→+C
雷神憑	→↓↘+B
鬼門陣（接近して）	1回転+C
邪棍舞	A連打
天破	邪棍舞中に↙+C
払破	邪棍舞中に↘+C
降破	邪棍舞中に↗+C
突破	邪棍舞中に→+C
倒破	邪棍舞中にD
喝	→↘↓↙←+B
渦炎陣	↓↙←+D
超必殺技	
いかづち	→↘↓↘→+BC
潜在能力	
無惨弾	→↘↓↘→+C

対CPU戦キャラ別攻略

戦法①が通用するのは、双角、ホンフゥ、崇雷、キム。

双角に対しては、対ライン攻撃～の代わりに渦炎陣→雷神愚を使うようにすること。相手がライン移動したのを確認したらすぐに出せばOKだ。こいつはまきびしを食らうことも多いので、遠い時は前に歩きながらまきびしを撃つようにして、間合いが離れすぎないように注意しよう。

この4キャラは、まきびしに対してしゃがみガードで固まるので、戦法③に切り替えて連続技を狙うのもいい。

次は戦法②のきくキャラ。遠距離立ちC攻撃がよくヒットするのはジョーとチンだ。ジョーのハリケーンアッパーは無難にガード。たまに強スラッシュキックやブレッシャーニーを出すこともある。スキに連続技を決めておこう。チンは立ちC攻撃を食らうとダッシュすることが多い。連続で立ちCを当てていこう。

舞とダックに対しては、遠距離立ちC攻撃で追い払いつつスキのある技を待つべし。ダックはフライングスピンアタックを出すことが多い。ガード後に投げで反撃したあと、戦法③に移行しよう。



怖いけど当たらない。このあとダッシュからの連続技も入るぞ

舞はムササビの舞が狙い目。立ちガード後に立ちAからの連続技が入るぞ。たまに遠距離立ちCに陽炎の舞を合わせてくるが、両者ともに空振りするので、スキに遠距離立ちCを決めればいいだけ。

残りのキャラは戦法①、②以外の戦法で倒すべし。

テリー、アンディ、ボブ、ビリーには、しゃがみガードして待ち、ギリギリ届く間合いまで近づいてきたらしゃがみC攻撃を出す。これをヒットするまで繰り返し、転ばせたら戦法③で倒してしまおう。

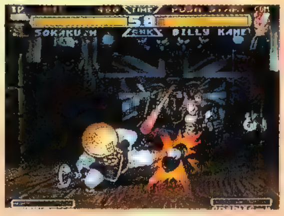
テリーとビリーは、しゃがみCをライン移動で避けることがあるが、すぐにしゃがみ対ライン攻撃を出せばOK。転ぶので戦法③に移行できる。

アンディはたまに小ジャンプキックで跳び込んでくるが、ガードしても食らっても、そのあと投げることができる。

ボブに対しては、鬼門陣のあとの雷撃棍を決めないようにすること。鬼門陣後、タイミングよくまきびしを出そう。

対マリー。バックステップで画面端まで後退し、後ろジャンプC攻撃を繰り返すだけ。

フランコに対しては、前方小ジャンプC攻撃から連続技を狙い続けるだけで勝てる。



根気よくしゃがみCを当てていこう。転ばせれば勝ちだ

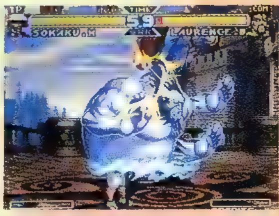


このあとCボタンだ。投げではなく連続技を決めてもOK

山崎には開始直後より近い間合いで、垂直ジャンプC攻撃を繰り返していればOK。

崇秀は、レバーを真後ろに入れて待っていると、そのうち帝王神眼拳で背後に回ってくるので、出現時に投げを決めよう。レバーは入れっ放しでタイミングよくCボタンを押せばOKだ。あとは戦法③に移行すれば楽勝。

タンにはしゃがんで待つ。小ジャンプ昇りC攻撃（空振り）の着地や、ダッシュしてきたところを投げよう。投げたら戦法③だ。しゃがみガードするので連続技が決まるぞ。



空中で1発、着地で1発ヒットしてダウンを奪えるのだ

ローレンスには、開始直後～少し遠い間合いで憑依弾を出すとよくヒットする。雷撃棍で追撃したあと、相手が起き上がると同時ぐらいに憑依弾。これを繰り返せば勝てる。

クラウザーに対しては、歩いてきたところにしゃがみC攻撃をガードさせ、キャンセルで野猿狩りを出すとヒットすることが多い。ブリッツボールで相殺されたらやり直しだ。転ばせたら戦法③が通用する。少しの間しゃがむので、急いで連続技を決めよう。

また、ジャンプC攻撃で跳び込んでいく方法もある。避け攻撃で返されても、そのあとキャンセルレッグトマホークを空振りして目の前に着地してくるので、そこに連続技を決めることができる。単発レッグトマホークで落とされても、着地で鬼門陣が入るぞ。

対ギースは、まず前方ジャンプから技を出さずに着地で鬼門陣を狙う。一度でも投げることができたら、あとは戦法③にバッチリはまる。



歩いてきたところにしゃがみC攻撃をガードさせて…



キャンセル野猿狩り。ノーガードで食らってくれることがある



対ライン攻撃からサイドワインダーで楽勝!

ボブ・ウィルソン

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法



モンキーダンスやサイドワインダーで転ばせたらライン移動し…



起き上がりに対ラインCを重ねる。ガードされているが…



サイドワインダーは下段なので立っているCPUにヒット

今回のボブもCPU戦で非常に強力な戦法があるので、クリアするのは比較的ラク。

その戦法とは、一度相手をダウンさせ、別ラインから起き上がりに対ラインC攻撃を重ねて、キャンセルサイドワインダーをひたすら繰り返すという簡単なもの。CPUに対ライン攻撃をガードさせるとなぜか立ち状態になるので、キャンセルで下段必殺技のサイドワインダーを出すとガードできずにヒットする、ということなのだ。中には対ラインC攻撃をガードせずに食らい続けるキャラもいるが、その場合は連続技を決められるのでまったく問題ない。ただ、この戦法を決めるには相手を一度ダウンさせなければならないので、キャラ別攻略を読んでダウンさせるまでのプロセスを覚えておくといい。

また、リアルバウトの時に通用した、ダウンした相手に当たらないタイミングで追い打ち攻撃を出し、そのまま投げる戦法が今回も一応効くぞ。有効キャラは少ないけど、3段投げの練習になるので余裕があれば狙ってみるべし。



リアルバウトの頃にも通じた戦法。追い打ち空振りから…



投げてしまえ～。効くキャラは少ないけどなつかしいのね

オマケ情報

ボブが空中投げを使えるのって、みんな知ってたかな? ジャンプ中にレバーを下方向に入れてCでつかめる、その名もイーグルキャッチだ!

小ジャンプ中に投げることはできないが、それなりに低い位置でもゲットできるので比較的決めやすい。ただし、威力が極端に低い(C攻撃1発分ほど)うえ、モーションも地上で出せる通常投げと同じなので爽快感はイマイチ。

もちろん空中3段投げ、なんてものは存在しないので試しても無駄である。威力の低さに目をつぶれば実戦でも充分狙えるので、余裕があれば狙ってみてはどうだろう。決めたあとに追い打ちも入るし。



知る人ぞ知るイーグルキャッチ。対戦で狙いまくるしか!

技コマンド表

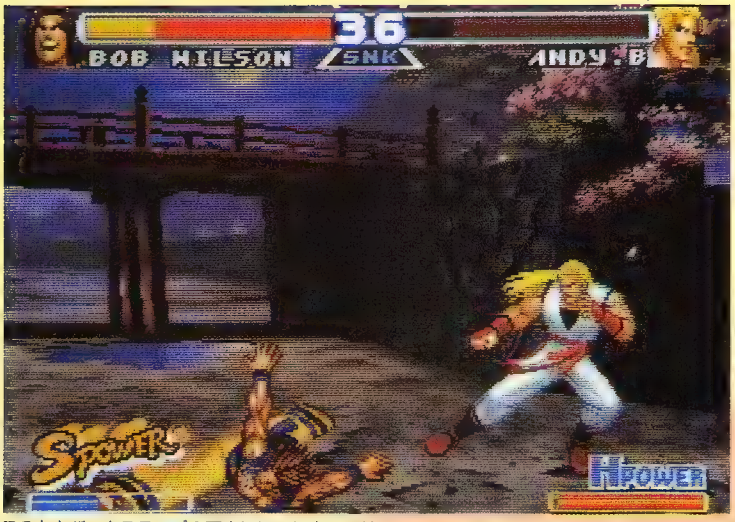
技	コマンド
投げ技	
ファルコン	→+C
ホーネットアタック (ファルコン中)	↘↘+C
フロッグハンティング (ホーネットアタック中)	←→→+BC
イーグルキャッチ (ジャンプ中)	↙or↓or↘+C
特殊技	
H・ヘッジホッグ (ダッシュ中)	→+A
イーグルステップ (ジャンプ中)	↓+B
エレファントタスク	↘+A
リンクスファング (相手ダウン時)	↑+C
フライングフィッシュ (ダウン中)	C
必殺技	
ローリングタートル	↓↙←+B
サイドワインダー	↓↙←+C
バイソンホーン	↓ため↑+C
ワイルドウルフ	←ため→+B
モンキーダンス★	→↓↘+B
超必殺技	
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+C
ウルフファング	マッドスピンウルフ中 C連打

対CPU戦キャラ別攻略

基本戦法がほぼ全キャラに対して通用するので、ダウンさせるまでのプロセスを全キャラ分、順に紹介していこう。

テリーはしゃがんで待っていると暴れはじめるので、スキのあるパワーダンクやライジングタックルを出してきたら、ガード後に投げや連続技を決めて基本戦法へ。

アンディは試合開始直後の間合いより少し近いところからサイドワインダー（以下サイド）を出すと、バックステップで回避しようとしたところにヒットする。そのまま基本戦法に持ち込んでもいいが、アンディはガードする可能性があるので、そのままサイドを出し続けて倒すといい。



このあとバックステップの硬直にヒットするのだ

ジョーはしゃがんで待つとスキのあるスラッシュキックやプレッシャーニーを出してくるので、ガード後に反撃して基本戦法へ。

舞もしゃがみ待ちでOK。ムササビの舞や必殺忍蜂を立ちガードしてから反撃だ。

双角は打点高めに小ジャンプCで跳び込んで連続技を決める。基本戦法も楽勝だが、追い打ちパターンも通じるのでお好きな方を。

ボブはしゃがんで待ち、近づいてきたところをしゃがみC攻撃でダウンさせる。双角と同じく追い打ちパターンが効くので、投げの練習台にするべし。もちろん基本戦法でも楽勝。

ホンフゥは間合いを離してから立ちAを空振りすると電光石火の地を誘えるので、小ジャンプでかわしつつ連続技を叩き込んで基本戦法へ。

マリーは画面端まで後退してからバックジャンプC攻撃を繰り返す。基本戦法も効くが、無理に狙わなくてもいい。

フランコは打点高めに小ジャンプCで跳び込んで連続技を狙い、基本戦法へ持ち込む。

山崎は垂直ジャンプの頂点辺りでC攻撃を出すと、山崎の攻撃をほとんどつぶせるので垂直ジャンプを繰り返す。攻撃がヒットした時の間合いが近ければ着地でサイドを狙い、ダウンさせてから基本戦法へ持ち込んでもいい。



ジャンプの頂点辺りでC攻撃を出すのがポイント

崇秀はレバーを後ろに入れながらジリジリ後退し、帝王神眼拳で消えた、と思ってからC、C～のコンビネーションを出すと、出てきた崇秀にヒットする。キャンセル必殺技を叩き込んで基本戦法へ。

崇雷はダッシュC攻撃の先端を当てると帝王天眼拳を撃ってくるので、ダッシュCのあとに跳び込んで連続技を決めて基本戦法へ持ち込もう。

ダックは後退しながら待つとフライングスピンアタックを出してくるので、ガード後に投げや連続技を決めて基本戦法へ。

キムは打点高めに小ジャンプCを出すと、空砂塵を上から叩きつぶすことができる。ひたすら小ジャンプCで跳び込んでつぶしまくるべし。基本戦法でももちろん楽勝だ。

ビリーはダッシュC攻撃の先端を当てると三節棍中段打ちや強襲飛翔棍、火龍追撃棍のいずれかを出してくるので、ダッシュCのあとに素早く別ラインへ移動しておき、硬直しているビリーに連続技を決めて基本戦法へ持ち込もう。



素早く別ラインへ移動してビリーの技をスカすべし



遠距離からダッシュC攻撃を当てたあとは…

チンはダッシュC攻撃の先端を当てるとなぜかダッシュで接近してくるので、近づいてきたチンにC、C～のコンビネーションを決めて基本戦法へ。

タンもダッシュCの先端を当てるパターンを使う。タンは強箭疾歩や大衝波、跳び込みのいずれかをおこなうので、ビリーと同じく別ラインに移動しておき、連続技を決めて基本戦法に持ち込むべし。

ローレンスは小ジャンプCを高めに当てるように跳び込み続けてダメージを与える。まれに別ラインへ移動するので、そこに対ラインCキャンセルサイドを決めて基本戦法に持ち込むといい。

クラウザーは近づいてくるまでしゃがんで待ち、しゃがみC攻撃キャンセルサイドを出すとサイドのみヒットする。基本戦法へ持ち込んでもいいが、追い打ち空振り投げも通用するので狙ってみるといい。

ギースは跳び込みが届かない間合いまで離れて、ジャンプ中↓Bで出せるイーグルステップで跳び込もう。ギースはバックジャンプからダブル疾風拳を出そうとするので、その下をくぐるように2回ダッシュしてから着地のスキに連続技を決めて基本戦法に持ち込む。イーグルステップをガードされた時は、再び間合いを離してから跳び込むべし。



イーグルステップに反応してダブル疾風拳を撃ってくるので…



着地で素早くダッシュし、下をくぐって連続技を決めよう

癖はあるけど戦法はお手軽 1コインクリアもOKちゃ〜!



ホンフゥ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU戦基本戦法

ほぁぁ〜! 覚悟はヨカちゃん♡ 対人戦で一癖あるホンフゥですが、CPU戦ではさらに一癖も二癖もあるナイスガイ。わぁお! でも基本戦法さえおさえれば、1コインクリアができるはず。

●ヌンチャク1発目：突進大好き♡ パターン

これはなるべくCPUとの間合いを離してから、ダッシュC攻撃を当てにいくパターンっちゃ。ダッシュC攻撃は先端を目安に当てにいくのがミソっちゃよ〜! ダッシュC攻撃がヒットしたあと、CPUは飛び道具などを出してくるので、通常ジャンプまたはダッシュジャンプで跳び越し、跳び込み連続技を狙っちゃおうっちゃ〜。ダッシュC攻撃がガードされた時は、すみやかにバックダッシュorライン移動で退散するっちゃよ〜。そして、体勢を立て直したら、再びダッシュC攻撃で突撃しよう。

●ヌンチャク2発目：じっくり慎重型。近寄ったらイタイ目みるっちゃ〜パターン

その名の通りCPUの出方をじっくり待ってみよう。その時は"しゃがみガード"で待つのがグッドちょ〜。CPUとの間合いはあまり気にしなくてOKなので、そのまま（しゃがみ待ち）の状態で待機しよう。するとCPUは前進かダッシュで近づいてくるので、目の前にきたら"屈B→立B→→C→←C→キャンセル制空烈火棍・強"の連続技をおみまいしてやろう。連続技後は忘れずにトドメヌンチャクまで決めて、あとは繰り返しでOKちゃ〜。

●ヌンチャク3発目：電光石火の天で押すちゃ〜パターン

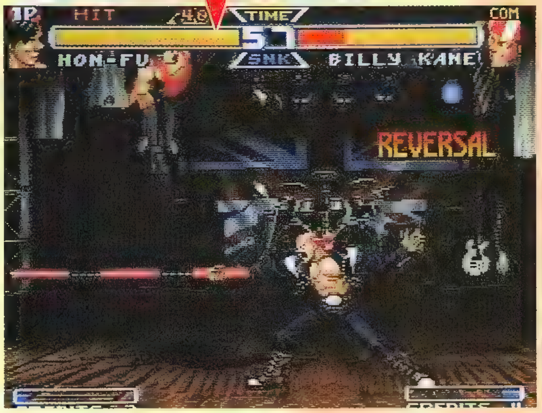
これはガードされようがヒットしようが電光石火の天を出していくだけっす。間合いなどはあまり気にしなくてもよかちゃん。けれど、一番最初だけは間合いを離して遠距離から出していくといいっちゃよ〜。一回ヒットしたら、ほとんど乱発で出していってOKですが、キャラによってはヒットorガード後の対処があるので、それはのちのち。

●ヌンチャク4発目：必勝逆襲脚で大空へ舞え。めざすところは酒池肉林! パターン

対人戦で苦汁を飲んだ必殺技、必勝逆襲脚を使った魅惑のパターンちゃ〜! このパターンはキャラによって、ラウンド開始直後にいきなり出していく場合と屈Cなどでダウンを奪ってから出す場合があるので、そのへんはキャラ別攻略の方で解説っちゃ。ヒット後はCPUに近づき、起き上がったところ（または起き上がる寸前）に再び出していけば、ちゃっかりヒットするっちゃよ。もし起き上がりに重ねた昇りがガードされても、壁を蹴って返ってきてがっつくので安心してちょ〜♡



ダッシュからのヌンチャクアタックがヒットしたら…



跳び込むっちゃ〜! 覚悟はヨカちゃんね〜?



岩のように持ち、近づいてきたらゴールデンフット発動!



本当にこれだけですか? ん〜ヨカちゃん。よかよか♡



起き上がりに昇りが当たるよう（ガード可）に出すと…



ちゃっかり当たる。めざすところは貴方の胸板よ♡

技コマンド表

技	コマンド
投げ技	
バックフリップ	→+C
経絡乱打	↘+C
特殊技	
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↘+A
トドメヌンチャク	（相手ダウン時）↓+C
必殺技	
九龍の読み	←↙↓↘→+C
黒龍	相手空中時に←↙↓↘→+C
制空烈火棍（弱・強★）	→↓↘+AorC
電光石火の地	↙ため→+B
電光パチキ	電光石火の地中に B連打
電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	↓↙←+A〜A連打
必勝逆襲脚	↓↙←+C
超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
爆発ジロー	爆発ゴロー中にレバー4回転（自分右向き時は時計回り）
潜在能力	
カデンツァの嵐	↓↙←↙→+C

対CPU戦キャラ別攻略

ここではキャラごとに基本戦法を当てはめて解説していくっちゃ〜。その前に大事なことを少し。CPU戦のはじめの方に出現するキャラは、わざわざ基本戦法を当てはめないでも結構勝ててしまうので、跳び込み攻撃やコンビネーションタックなどを使って、連続技などを練習してみるといいぞ。あと、基本戦法以外のパターンが有効なキャラは最後にまとめて紹介するので、そっちもチェックよろしくっちゃ〜。それじゃ覚悟はよかね〜?

ヌンチャク1発目が有効なキャラは、双角、キム、ビリー、崇雷、タン。

キムにはダッシュC攻撃がヒットしても跳び込まずに制空烈火棍・弱を出していこう。一回ダウンを奪ったら、キムの目の前で当たらないように制空烈火棍・弱を出すと、キムは飛燕斬を出してくるので、着地と同時に連続技を決めてやろうっちゃ。

ちなみにビリーは跳び込み連続技ねらいでもOK。詳しくはのちほど。

ヌンチャク2発目が有効なキャラは、ダック、崇雷、ホンフゥ、タン。

これも基本通りの待ちでヨカちゃん。ダック、ホンフゥ、タンの3人はたまに暴れてスキのデカイ必殺技を出してくるので、ガード後に反撃しよう。フライングヘッドスピンアタックには投げ、ダンシングダイブは↘A↓C↓C↓キャンセル制空烈火棍、ブレイクストーム、必勝逆襲脚、電光石火の地、箭疾歩にはB or 屈B↓B↓→C↓←C↓キャンセル制空烈火棍で、ガード後しっかり反撃してちょ〜。

ヌンチャク3発目が有効なキャラは、ジョー、ギース。

ジョーには連発でOK（ハリケーンアッパーも跳び越える）なのだが、体力赤ゲージになると暴れることもあるので、そうなりはじめたらガード、バックステップ、ライン移動のいずれかで様子をみよう。

ヌンチャク4発目が有効なキャラは、マリー、チン、ローレンス、クラウザー。

マリー以外は基本戦法通りに起き上がり（ほぼ密着）に重ねていけばいいっちゃよ。

マリーはラウンド開始後バックステップして画面端から必勝逆襲脚を出していこう。ヒット後は一旦後ろにさがり、起き上がったのを確認してから再び出して（重ねない）いこう。

最後に基本戦法に該当しないキャラの紹介っちゃ。

テリーは屈Cでダウンを奪って、起き上がりに↘Aを重ねて（早め）いこう。うまくいくとリバーサル必殺技をつぶせるので、↘A後のコンビネーションC↓C↓キャンセル制空烈火棍を決めよう。

アンディ、舞は電光石火の地を出していけば当たるぞ。ヒットしたらボタン連打で電光パチキにつなげるっちゃ。

崇秀は後ろにさがっていくと帝王神眼拳（背後）を出してくるので、通常投げか近距離Bからの連続技を決めてやろうっちゃ。はい〜！

ボブ、フランコ、山崎、ビリーは跳び込み連続技を狙うだけ。フランコ、山崎は遠めから通常ジャンプで跳び込もう。ビリーははじめに遠めから通常ジャンプで跳び込み、近距離になったら小ジャンプで跳び込むといいっちゃよ。あと、テリー、アンディ、舞も跳び込み連続技を狙えるので覚えておくといいっちゃね。



起き上がりにこれくらいの間合いでレッパァー！



するとなぜか飛燕斬。ん〜まっしぐらだっちゃ〜！



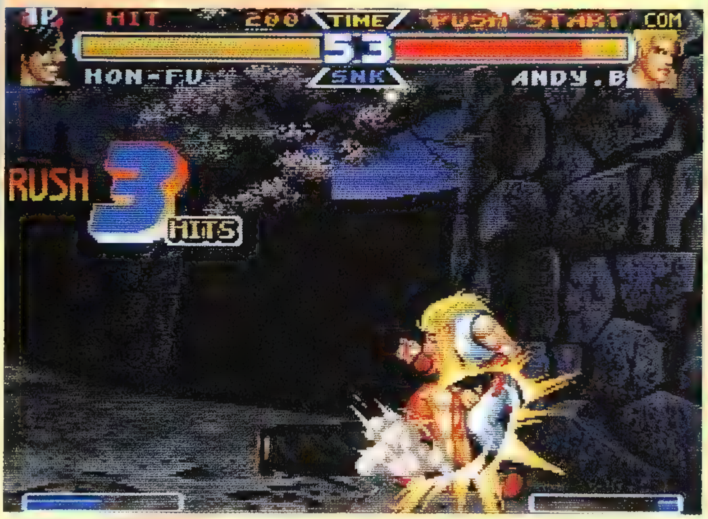
ガード後に反撃だっちゃ。よく見ておくことか大事ちゃね



ナイフで避ける場合も…。でも着地で連続技が入るっちゃ



タイミングがむずかしい。ちょっと早めがグゥだっちゃ



ヒットしてからBボタン連射。あせらずゆっくりとね。



やはり対ライン攻撃からの攻めが有効だぞ

ブルー・マリー

攻略／DSP-たろりん

対CPU戦基本戦法

●戦法1…対ライン攻撃で起き攻めパターン

特定のキャラ（起き上がりに重ねる対ライン攻撃をガードしないキャラ）にのみ有効なパターンなのだが、効果は絶大。まず相手をダウンさせ、すぐにライン移動をする。そして、ストレートスライサーのためを作りつつ相手の起き上がりを待つ。相手が起き上がったら対ライン攻撃→キャンセルストレートスライサー→スタンファングを決めよう。これでダウンを奪ったらまたライン移動して以下繰り返し。





ダウンを奪ったらすぐにライン移動して待ち…

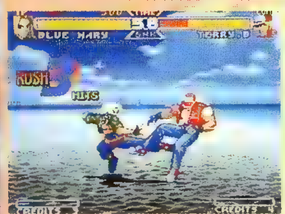
起き上がりに対ライン攻撃を重ねると食らってくれるぞ



ダブルローリングの2段目は下段。立ちガードにヒット

●戦法2…ダブルローリングで足元をすくうよパターン

相手に接近してダブルローリングを連発するパターン。CPUはダブルローリングに弱く、よく食らってくれる。1段目をガードしたとしても、なぜか立ちガードしていて、2段目（下段）を食らってくれることが多い。



CPUはB、B、Cに勝手に突っ込んできてくれるのだ

●戦法3…BBCっつってもイギリスの放送局じゃないよパターン

相手が近づいてきたら立ちB、B、Cのコンビネーションを出すという、非常に簡単なもの。主に相手をダウンさせるために使う。

●戦法4…待つとダッシュしてくるから投げるぞパターン

特定のキャラは、ガードを固めて待っているとダッシュしてきて目の前で止まる。このダッシュの終わり際のスキにはなんでも入れ放題。連続技も決められるのだが、投げを決めてしまうのが最も簡単なのだ。



待っていればダッシュしてくるので、その硬直を投げる

オマケ情報

以前、スタンファングのあとにバーチカルアローが入ることがある、ということをお伝えしたが、この条件が判明したので説明しよう。その条件とはズバリ相手キャラの位置。ストレートスライサーを、相手が画面端より1キャラ分ぐらい離れたところにいる時に当てるのだ。すると、跳ね上がった相手は、スタンファングの終わり際に乗っかるように当たる。この状態ならば相手の浮き方も高いし、スタンファングの硬直もすぐに解けるため、バーチカルアローによる追い討ちがバッチリ入るというわけ。



ストレートスライサーを先端で当てるとやりやすいぞ

技コマンド表

投げ技	
ロックキック	→+C
パシュートエルボー（ロックキック中、相手に向かって）	→→+C
特殊技	
ダブルローリング	←+B
スピンヒールアタック（相手ダウン時）	↑+C
必殺技	
スピンフォール	↓↘→+A
ストレートスライサー	←ため→+B
スタンファング（ストレートスライサー中）	←→+B
スタンガンスマッシャー	↓↙←+C
M.ヘッドバスター	↓↙←+B
バーチカルアロー★	→↓↘+B
M.スナッチャー（バーチカルアロー中）	→↓↘+B
バックドロップリアル	↘↘+AB
超必殺技	
M.スプラッシュローズ	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
M.タイフーン（接近して）	→←↙↓↘→+C

対CPU戦キャラ別攻略

戦法1が効くキャラは、崇雷、双角、キム、フランコ、ダック。最初に相手をダウンさせるには、崇雷、双角、ダックには戦法3を使う。キムは戦法4。ネリチャギ連発モードに入ったら、ネリチャギを空振りしたところに戦法3（B、B、C）を入れてダウンさせよう。フランコは小ジャンプBで跳び込んで連続技を決めてダウンを奪う。まれに、跳び込んだところをガッツダンクなどで返されることがあるが、ダメージは大したことがないので気にせずに跳び込み続けよう。



このぐらいの間合いで空振りしてくれたらB、B、Cだ

チン、テリーには戦法3。最後のCが空振りしないように、ある程度引きつけてから出していこう。ガードされた時は、少し間を置いてから再びB、B、Cを出すと、ダッシュで近づいてきたところに当たることが多いぞ。

戦法2を使うのはボブ、崇秀。ボブには、起き上がりにもダブルローリングを重ねていこう。崇秀は、起き上がりに重ねると帝王天耳拳で返されることが多いので、ダウンを奪ったあとは中間距離で待つ。帝王天耳拳を空振りしたら連続技が入る。帝王神眼拳（背後）を出してきたらすぐに出現位置に歩いていこう。出現時のスキに投げることができる。

ホンフゥは戦法4。起き上がりは攻めずに中間距離で様子を見よう。勝手にリバーサル必勝逆襲脚や制空烈火棍を出してきて自滅してくれることが多いのだ。

ジャンプ攻撃を空振りして着地で投げを決めるパターンで攻略するキャラもいる。それはタンとアンディ。タンにはダブルローリングで、アンディはしゃがみC攻撃でダウンを奪ってパターンに持ち込もう。この時、少し離れた間合いから相手を跳び越すようにジャンプし、頂点付近でジャンプA攻撃を空振りするといい。こうすれば、リバーサル無敵技を出されても跳び越すことができる。



ボブは起き上がりに重ねると1段目から食らってくれる

ビリーとローレンスには、スピンフォールをガードさせてすぐにライン移動するパターンが使える。まずはダウンを奪い、次に起き上がりにスピンフォールを重ねてガードさせよう。そしてライン移動をすると、ビリーは火龍追撃棍や超火炎旋風棍を、ローレンスはコンビネーションアタック（空振り）からブラッディスピンやブラッディサーベルをよく出してくる。そのスキに対ライン攻撃→キャンセルストレートスライサーを決めるわけだ。



起き上がりにスピンフォールをガードさせて反撃を誘う



すぐにライン移動。相手の硬直に対ライン攻撃が入るぞ

このパターンで注意することは、CPUが上記の行動以外のことをした時には、対ライン攻撃を出してはいけないということ。他の行動はスキの小さいものばかりなので、こちらの対ライン攻撃が負けてしまうことが多いのだ。

山崎はしゃがみC攻撃でダウンを奪い、起き上がりに遅めに跳び込んで連続技を狙う。これで充分勝てるぞ。

マリーと舞の女性キャラは共通パターンとして、画面端でバックジャンプC攻撃を繰り返す、というものがある。相手の残り体力が連続技1回で倒せるぐらいまで減ったら、ジャンプCが当たったところで連続技を決めて一気にKOしてやろう。マリーにはこれでパーフェクトが取れるぞ。舞はちょっと暴れるのでパーフェクトは難しいけどね。

ジョーは画面端で待つ。ハリケーンアッパー→スラッシュキックの連係を待ち、スラッシュキックのスキに連続技を叩き込んでやろう。爆裂ハリケーンのスキにも連続技が決められるぞ。

クラウザーは、しゃがみC攻撃→キャンセルスピンフォールをガードさせてからしゃがみB、B、→Cを出すと、しゃがみBから食らってくれることが多い。キャンセルストレートスライサーを決めて、その後繰り返そう。

ギースはジャンプの頂点付近でA攻撃を空振りして当て身投げの空振りを誘い、そのスキに連続技。まれにバックステップすることもあるが、この直後に邪影拳がくることが多いので、バーチカルアローで返してやろう。

長い立ちC攻撃でゴリ押し 高い攻撃力で秒殺だ!



フランコ・バッシュ

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

●基本戦法①…遠距離立ちC攻撃（以降、遠立ちC）を、ギリギリ届く間合いから当て続けていくというもの。
普通に出しても届かないような間合いでも、ダッシュ直後に出せばすべるので届いてくれる。普通とダッシュ直後とを使い分け、間を置かずに足の先端で蹴り続けるべし。攻撃力が高いので、多少相討ちになっても全然OKだ。
遠立ちCをヒットさせると、そのあと飛び道具を撃つキャラもいる（先端ヒットした時。近めでヒットした時はダメ）。すぐにダッシュして跳び込めば、ジャンプC攻撃から連続技を決めることができるぞ。

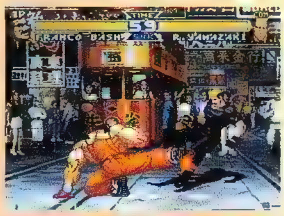


長～い足の先端を当てるように出すと、高確率でヒットする



遠立ちCを食らったあと、飛び道具を撃ってくるキャラもいる。遠立ちCヒット後は、跳び込みから連続技を決めるチャンスというわけだ

●基本戦法②…まずはしゃがみガードして待ち、近づいてきたところにしゃがみC（以降、屈C）を当てる。ギリギリ届く間合いで出せば、高確率で食らってくれるぞ。転ばせたら、起き上がりに届くC攻撃の先端を重ねよう。一部のCPUは必ず食らってくれるので、繰り返し重ねていくだけで楽勝。屈Cの代わりに、遠距離立ちA、C↓キャンセルゴールデンボンバー（超必殺技）を使うことも可能だ。



効くキャラにはとことん効く。ガードされることはまずない

●基本戦法③…相手が近づいてきたところに、遠距離立ちB、B、Cのコンビネーションを当てていくだけ。1発目がギリギリで届く程度の間合いで出していこう。2発目を空振りしても、3発目を食らってくれることが多いぞ。以降、起き上がりに遠距離立ちBの先端を重ねて繰り返し。



遠距離立ちBの先端を当て、コンビネーションにつなごう



次のBは空振りするが、最後のCを食らってくれるのだ

●番外…相手の起き上がりに、遠距離立ちB、B、Cの3発目を重ねると、ほぼ確実にヒットする。転ばせたらこれを繰り返すだけで勝てるのだ。遠くからB、Bを空振りしつつ、Cの先端を重ねるのがポイント。ボブ、タン、クラウザー、ギース以外に有効。

B、B、CのCだけ重ねる。勝つだけだったらこれで充分



★★★ オマケ情報 ★★★

ダブルコング2発目の、攻撃判定が消える直前（地面に拳を打ちつけた直後）を、相手の起き上がりにタイミングよく重ねると、ガード不能になるということが判明。投げ、ゴールデンボンバー、メガトンスクリューのあとが狙い目で、相手のバウンドする音、バン、バンのあと、ワンテンポおいて出すとちょうどいい。ダメージは小さいんだけど。
あと、対空ガッツダンクって結構使えたっす（先月号の原稿終了時点ではほとんど使ってなかった）。通常ジャンプから少し高めの打点で技を出す相手に有効で、引きつけて出せば一方的に返せるです。
その他、引きつけてウェービングブローを出し、着地硬直にヒットさせるという対空手段もあるが、空中でヒットしたり、着地でガードされたりと反撃されるのでイマイチ。



このグラフィックの時に当てれば、ガード不能になるのだ

技コマンド表

投げ技	
ゴリラッシュ	→+C
特殊技	
バロムパンチ	A+B
スマッシュ	（ダウン中）C
バッシュトルネード	→+B
必殺技	
ダブルコング★	↓↙←+A
ウェービングブロー	←↙↓↘→+D
ザッパー	↓↘→+A
ゴールデンボンバー	↙ため→+C
ガッツダンク	↓↘→↗+B
超必殺技	
メガトンスクリュー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+C
ハルマゲラッシュ	ハルマゲドンバスター雄叫び中に、レバー+AorBorC（必殺技は入力した時点で受付終了）

対CPU戦 キャラ別攻略

まずは基本戦法①で倒せるキャラから。遠立ちC連発だけで倒せるのはホンフゥ。遠立ちCを電光石火の地でくぐられることがあるのだが、追加技の電光パチキは空振りする。そのスキに屈Cや遠距離立ちA、C→キャンセル(超)必殺技を決めれば黒字だ。

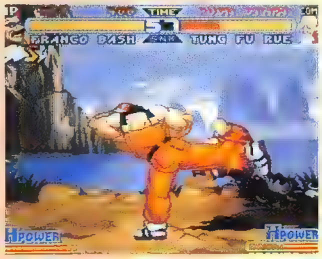


地は１ヒットのみで、パチキのスキに反撃できる。黒字だ

遠立ちCをヒットさせたあと、跳び込んで連続技を狙っていく相手は、ジョー、双角、崇雷。崇雷には通常ジャンプ、ジョーと双角には小ジャンプで跳び込もう。どちらも、少しだけダッシュしてからジャンプすればOK。対ジョー戦はあまり確率がよくないので、ガードを固めつつ遠立ちCで追い払い、たまに暴発する突進技をガードしたあとに反撃する方が無難ではある。

タンには戦法①のアレンジで。自分から近づかず、相手が歩いてきたところや、ジャンプの着地寸前などを狙って遠立ちCを当てていくべし。

基本戦法②はボブ、山崎、ビリー、チンに有効。ボブと山崎には、最初に転ばせる際に跳び込み攻撃を食らうことがあるが、一度転ばせれば勝てるのでめげずにいくべし。



跳び込んできたら、着地前に蹴飛ばしてしまうのがベスト

戦法③はテリー、アンディ、舞、フランコに通用する。テリーとフランコは戦法①でも倒すことができるぞ。

基本戦法が通じないキャラの攻略に移ろう。

マリーには、画面端でバックジャンプC攻撃を繰り返すだけ。地上でヒットした時は連続技につなぐことも可能。

崇秀にはレバーを真後ろに入れて帝王神眼拳（背後）を待ち、出現時にA、B、CやA、C→キャンセル必殺技を決めていこう。帝王神眼拳は結構早い段階から食らい判定があるので、「消えた」と思ったらボタンを押すと丁度決まる。

ダックは戦法①でゴリ押ししても勝てるが、ガードを固めて待ち、ダンシングダイブやブレイクストームに連続技で、フライングスピンアタックに投げで反撃した方が確実。

対キム。中間距離から立ちAで牽制していると飛翔脚～戒脚を出してくる。しゃがみガードしたあとB、B、Cで反撃しよう。転ばせたあとは、ダッシュ～ライン移動して起き上がりに対ライン攻撃を重ねると、ガードせずに食らってくれる。キャンセル必殺技まで決めることができるぞ。



このあと相手の様子を見て、当て身を空振りしたら連続技だ



アクセルを誘えたら、すぐに垂直ジャンプしよう

ローレンスに対しては、バックステップして遠い間合いから立ちAを出すと、ブラッディアクセルを出すことが多い。これを確認したらすぐに垂直ジャンプ、下降中にC攻撃を出せば、うまく着地のスキに決めることができる。連続技につないで転ばせて、戦法②（起き上がり重ね）に移行しよう。画面端に追いつめられたら、バックジャンプC攻撃の繰り返しが有効だ。

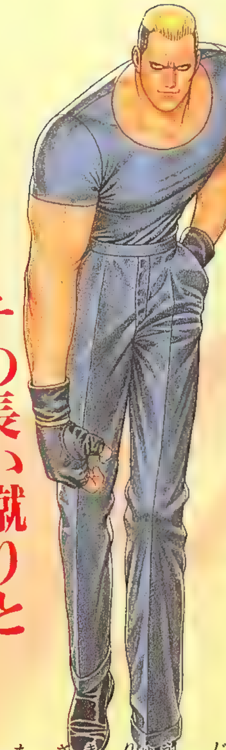
対クラウザー。しゃがみガードして待ち、近づいてきたところに屈C→キャンセルゴールデンボンバーをガードさせると、当て身投げを空振りすることがある。スキに遠距離立ちA、C→キャンセル…の連続技を決めよう。当て身投げを出さなかった時は、すぐに屈Cからやり直すべし。

最後はギース。バックステップで間合いを離し、1～2発目を空振りしつつ、3発目だけを当てるように遠距離立ちB、B、Cを出すとよくヒットする。転ばせたらジャンプの昇りでAを空振りして着地で投げる、いわゆるスカし投げパターンに移行すると楽。

また、しゃがみC攻撃→キャンセルゴールデンボンバーをガードさせると、そのあと当て身投げを空振りするか、こちらに向かってズンズン歩いてくるので、そこに連続技を決めるというパターンもある。



1、2発目は空振り。当て身投げなどのスキに3発目が決まる



リーチの長い蹴りと蛇使いで突き進め！

山崎竜二（やまざきりゅうじ）

攻略／DSP-たろりん

対CPU戦基本戦法



近寄るなコラァ！ とばかりに蛇使いを連発しよう

また、蛇使いを食らったあとにリバーサル必殺技を出すキャラには、その必殺技に対応した反撃を入れていける。

●戦法①：蛇使い・中段パターン

蛇使い・中段を連発するパターン。CPUはおもしろいほどよく食らってくれる。蛇使いに反応してライン移動するキャラには対ライン攻撃→キャンセル裁きの匕首を決められるぞ。



食らうとリバーサルで必殺技を出すキャラも多いのだ



長〜い蹴りで相手をボコる。対空にもなって便利だ

●戦法②：蹴り蹴りパターン

リーチの長い遠距離立ちC攻撃で相手をボコボコ蹴るパターン。間合いが遠かったらダッシュから出して滑りながら攻撃しよう。

このパターンは、背の低い（しゃがむと遠距離立ちCが当たらない）キャラには使いづらいのが難点といえる。特定のキャラは、CPUの行動の関係で、背の低さに関係なくこのパターンが使えるんだけどね。

このパターンの対応キャラはキャラ別攻略の方で説明しているので、しっかり覚えて欲しいのだ。

●戦法③：キャンセル蛇使い・下段パターン

しゃがみC攻撃をガードさせて、キャンセル蛇使い・下段を遅めに発射するパターン。CPUがガードを解いたところに蛇使いがヒットするというわけ。キャンセルをかけた直後にためなしで発射してしまうと、しゃがみC攻撃と蛇使いが連続ガードになってしまい、ヒットしないぞ。蛇使い・下段のCボタンを長めに押すクセをつけておこう。このクセをつけると、対人戦で蛇だましをやる時にも役に立つぞ。失敗して蛇使いが漏れてしまうことが減るはずだ。



そして遅めに下段蛇。対戦でも有効な連係だ



相手が近づいてきたら、しゃがみC攻撃をガードさせる

技コマンド表

技	コマンド
投げ技	
ブン投げ	→+C
特殊技	
カチ上げ	空中でB+C
ブッ刺し	→+A
昇天	↘+A
へこまし	（相手ダウン時に）↓+C
目ツブシ	（ダウン中）C
必殺技	
蛇使い・上段	↓↙←+A（ため押し）
蛇使い・中段	↓↙←+B（ため押し）
蛇使い・下段	↓↙←+C（ため押し）
蛇だまし	（蛇使いため時）D
大蛇	（蛇使いため）MAX
サドマゾ	←↙↓↘→+B
倍返し	↓↘→+C
倍返し（充電）	↓↘→+C（短く押す）
裁きの匕首★	→↙←+A
爆弾パチキ	→←↓↑+C
超必殺技	
ギロチン	→↘↓↙←+BC
潜在能力	
ドリル	相手の近くで1回転+C
ドリルレベル2	ドリル（雄叫び中）C連打（5〜8回）
ドリルレベル3	ドリル（雄叫び中）C連打（9〜12回）
ドリルレベル4	ドリル（雄叫び中）C連打（13回以上）

オマケ情報

ジャンプ中にBC同時押しで出せるカチ上げ。地上の相手に当たらないし、「なんだろうこの技？ 対空に使うのかね？」と思っている人も多いと思う（実際には対空に使うには弱すぎ）。

実はこの技を当てた相手には空中ヒット判定が残っているため、さらに空中で追い討ちして入れられる技は、蛇使い・上段とギロチンの2つ。

この空中追い討ちを狙うには、相手が高い位置にいて、なおかつ山崎はジャンプの下降中、という状況が望ましい。よって、昇龍弾や帝王天耳拳の空振りのスキを狙うのが最も実戦的といえる。これらの技の空振りを見たらすぐに小ジャンプし、下降中にカチ上げを出せばバッチリだ。…まぁ、着地のスキに地上で連続技を入れればいいので、意味はまったくないんだけどね。



これがカチ上げ。このあと空中で追い討ちができる

対CPU戦キャラ別攻略

その硬直に対ライン攻撃からの連続技を決められるぞ

戦法別に対応キャラと注意点を紹介しよう。

戦法①の対象は、ビリー、キム、フランコ、ホンフゥ、テリー、ローレンス、ギースの7キャラ。

ビリー、テリーは蛇使いに反応してライン移動することが多い。対ライン攻撃を当てることができるぞ。キムは蛇使いを食らったあとによく飛翔脚や鳳凰天舞脚を出してくるが、これはサドマゾで返すことができる。



鳳凰天舞脚もサドマゾで返せる。見てから出しても大丈夫

フランコ、ホンフゥ、ローレンス、ギースは蛇使いを食らったあとリバーサル必殺技を出してくる可能性が高い。フランコはガッツダンクを出すので終わり際のスキに連続技。ホンフゥも電光石火の地をガードして連続技。ローレンスはブラッディアクセル→カッターがくるので、蛇使いを当てたらすぐにライン移動し、カッターの着地の硬直に対ライン攻撃→キャンセル裁きの匕首を決める。ブラッディスピンも同様に対ライン攻撃で返していこう。ギースは烈風拳を撃ってくるので倍返しで跳ね返してやろう。ジャンプからダブル疾風拳を出してくることもあるが、この時は素直にライン移動でやりすごす方がいいぞ。

蛇ヒット後はとりあえずライン移動。カッターがきたら…





戦法②は、崇雷、崇秀、ジョー、ダック、タン、双角の6キャラに対応。

崇雷は、立ちCヒット後に帝王天眼拳を撃ってくることが多い。立ちCを当てたらダッシュ小ジャンプで跳び込んでみよう。跳び込みがヒットすれば連続技で一気にダメージを与えられるぞ。

崇秀は、立ちC後にリバーサル帝王神眼拳がよくくる。崇秀が消えるのを見たらすぐにバックステップしよう。そうすれば、帝王神眼拳のあとに出してくる技をかわして反撃を入れることができる。

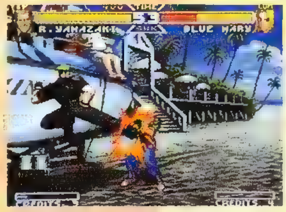
ダック、タン、双角にはとにかくダッシュ立ちCを繰り返す。ダックは立ちCヒット後にフライングスピンアタックやヘッドスピンアタックがくるのでサドマゾで返してもいい。

ジョーは、戦法②で闘う他に、画面端でスラッシュキックを待ってガード後に反撃するパターンもある。



画面端で待っていると、ジョーはハリケーンアッパー→スラッシュキックをやってくるので、ガード後に反撃だ！

戦法③はボブ、クラウザーの2キャラに使う。どちらのキャラも特に注意点はなく、戦法③を繰り返すだけでOKだぞ。一応、蛇使いヒット後のリバーサル必殺技を食らわないように注意しておこう。



バックジャンプC攻撃に異常に弱いマリーと舞

残りのキャラは特有のパターンで倒そう。

マリー、舞、山崎には画面端でバックジャンプC攻撃の繰り返し。ジャンプC攻撃がヒットしたら連続技を狙っていってもいいぞ。

チンは小ジャンプで跳び込んでから連続技を狙うだけでいい。対空技（?）として超太鼓腹打ちや超反動満腹砲丸を出してくるが、超太鼓腹打ちは着地ガードが間に合うし、超反動満腹砲丸は画面端でなければやはりガードが間に合う。どちらにもスキに遠距離立ちC攻撃を叩き込もう。

ジャンプ攻撃空振りでガードを誘う。このあと投げだ



アンディにはジャンプ攻撃空振りでガードポーズを誘い、着地と同時に投げを入れるのを繰り返す。最初はしゃがみC攻撃でダウンを奪おう。アンディがしゃがみC攻撃に反応して跳び込んでくることもあるが、この場合はAorB攻撃しか出してこないので、食らい投げを入れることが可能。

ちなみに、このパターンで入れる投げは、通常投げかドリルにしよう。爆弾パチキは硬直が長いため、連続的にジャンプ攻撃空振りパターンに持ち込むことが不可能なのだ。

攻め方はさまざま？ダウンさせてからが重要！



秦（じん）　崇秀（ちょんしゅう）

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

CPUは一度ダウンさせてから対ラインC攻撃を重ねるとヒットするキャラが多いので、基本戦法は相手をダウンさせるまでのパターンになってくる。もちろん対ラインC攻撃をガードするキャラもいるが、そんな時もお構いなしにキャンセルで帝王神足拳（以下、神足拳）を出してみよう。神足拳をガードしたあとになぜかノーガード状態で固まるので、跳び込んで連続技を決めることができるのだ。決める連続技は、崇秀で最も威力のあるC、C、C、→←Cからのダッシュ強帝王天耳拳（以下、天耳拳）でキマリだ。ジャンプC攻撃をできるだけ低めに当て、着地で少し前進してからCを出すのがポイントだぞ。

では早速、相手をダウンさせるまでのパターンを紹介していこう。

遠距離から弱帝王天眼拳（以下、天眼拳）を撃つと別ラインへ移動するので、そこに対ラインC攻撃キャンセル神足拳を決めてダウンを奪い、パターンに持ち込む。これを基本戦法1とする。

2つ目は、帝王神眼拳（以下、神眼拳）（空中）をヒットさせ、着地と同時に強天耳拳を出して反撃をつぶすもの。神眼拳（空中）をガードされた時は手を出してこないことが多いので、着地で天耳拳を出してはいけない。再び神眼拳（空中）で降ってくること。また、背の高いキャラに決める時は打点を低くしないと着地で反撃を受けるので注意。これを基本戦法2とする。

3つ目は、中段でリーチのある光輪殺の先端をヒットさせるもの。ヒット後に特定の行動をとるので、そこに攻撃を決めればいいわけだ。

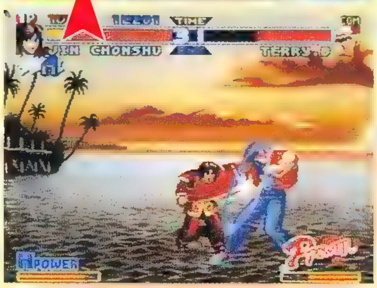
これらのパターンが通用しない相手にはキャラ別のパターンを紹介してあるので、キャラ別攻略をチェックしよう。



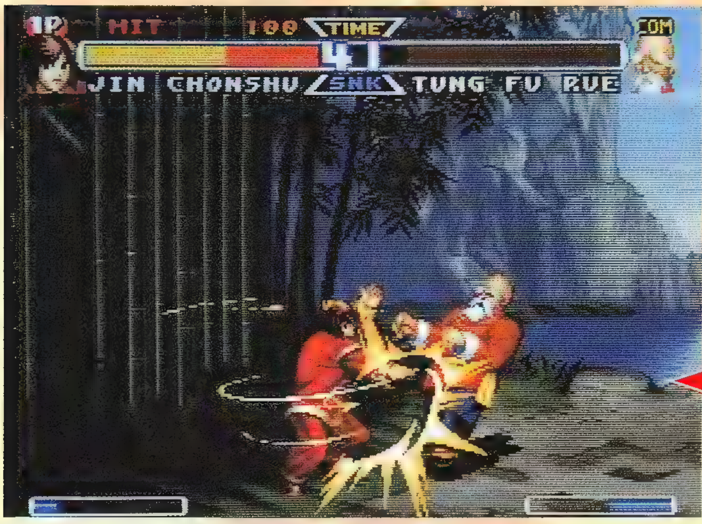
ノーガードで仁王立ち。すかさず跳び込んで連続技だ



神足拳を出し、ガードさせる。すると何故かCPUは…



まず対ラインC攻撃をガードさせ、キャンセルで…



着地と同時に強天耳拳発動だ。神眼拳ガード時に出すのは×



神眼拳を打点を考えずにとりあえずヒットさせたら…

技コマンド表

投げ技	
発頭龍	→+C
特殊技	
龍回頭	↘+C
光輪殺	←+A
必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+AorC
帝王天耳拳	→↓↘+AorC
帝王神眼拳（移動なし）	→↘↓↙←+A
帝王神眼拳（空中）	→↘↓↙←+B
帝王神眼拳（背後）★	→↘↓↙←+C
帝王空殺神眼拳	空中で→↘↓+B
超必殺技	
帝王（空殺）漏尽拳	（空中で）↓↙←→+BC
潜在能力	
帝王宿命拳	↓↙←→+C

オマケ情報

決めにくいけど威力の高いC、C、C、→←C、みんな使ってるかな？　格ゲー塾の連続技コーナーに載ったけど、→←Cのあとにダッシュ後の強天耳拳が入るのでダメージがデカイのだ。このコンビネーション、最後の一撃で背後にまわり込むわけだが、画面端で決めるとまわり込めずに相手の正面に出現する。しかも、この場合はガードされても間合いが離れないうえ、相手よりも先に動くことが出来るのだ。そう、続けてもう一度C、C、C、→←Cを出せば連続ガードになるのだ！　もちろんブレイクショットで返されるし、体の大きいキャラ限定だけど、画面端へ追い込んだ時は狙ってみるといいよ。



画面端なら相手の前に出てきてスキもない。使えるゾ

Real Bout SPECIAL

対CPU戦キャラ別攻略

テリーには基本戦法Ⅰが、そのまま通用する。神足拳をガードさせたあとも固まりやすいので比較的楽な相手。

アンディは基本戦法3を使う。光輪殺を2ヒットさせるとなぜかダッシュで接近してくるので、そこにCからのコンビネーションを決めよう。

ジョーは基本戦法Ⅰでも基本戦法2でも好きな方でOK。

舞には基本戦法ではなく、しゃがみガードでムササビの舞や必殺忍蜂がくるまで待って反撃するといい。時折ダッシュで接近してくるが、その時はしゃがみA始動の連続技を決めるべし。

双角は基本戦法Ⅰで闘おう。まれにまきびしと相討ちになることもあるが、威力は低いので気にしない気にしない。

ボブも基本戦法Ⅰで大丈夫。

ホンフゥは基本戦法2を使う。神眼拳（空中）は打点を気にせず降ってきた瞬間に攻撃して構わない。また、ホンフゥの起き上がる直前に神眼拳（背後）を出すと強制空烈火棍を誘えることが多いので、余裕があれば狙ってみよう。



起き上がる直前に背後に回り込む。運も絡むけどね

マリーは画面端まで後退し、ひたすらバックジャンプC攻撃を繰り返す特殊なパターンを使う。ジャンプC攻撃の打点が低いなら連続技も狙える。

フランコは基本戦法Ⅰで楽勝ですじゃ。

山崎には新技の帝王空殺神眼拳が非常に有効。適当に消えてジャンプC攻撃→しゃがみC攻撃といった簡単な連続技を決めるだけで勝てるのだ。

崇秀は後退しながら待っていると神眼拳（背後）を出してくるので、消えたと思ったら反応してB、B、Cを出せば見事にヒットする。

崇雷は基本戦法3を使う。光輪殺を当てると天眼拳を撃ってくるので、光輪殺後に素早く跳び込めば連続技を決めることができるぞ。



高確率で飛び道具を撃ってくる。飛び込んでしまおう

リーチのある光輪殺の先端をヒットさせると…



ダックは基本戦法Ⅰで楽勝。

キムも基本戦法Ⅰで闘おう。また、ホンフゥと同じく起き上がる直前に神眼拳（背後）を出すと空砂塵を誘えることがある。誘えなかったら強天耳拳でカバーしておこう。

ビリーには特殊な戦法を使用する。まず間合いを離し、神眼拳（背後）を出す。ここでビリーが各種必殺技を出しているようなら神足拳でダウンを奪い、別ラインに移動しているようなら対ラインC攻撃キャンセル神足拳だ。

また、対ラインCキャンセル神足拳をガードさせたあとに跳び込む時は、超火炎旋風棍を出す可能性があるので一瞬待つべし。

チンは基本戦法3を使う。光輪殺を当てると走ってくるので連続技を決めればOK。

タンは基本戦法2で楽勝。

ローレンスは基本戦法2を変化させたものを使う。降ってきた時にブラッディアクセルを出しているようなら、攻撃を出さずにローレンスと逆の方へ落下しよう。この時、ブラッディアクセルからブラッディシューターに変化させていたならローレンスの着地に連続技を決めるチャンスだ。地上にいる時は打点を低めに落下し、天耳拳につなげればよい。

クラウザーはしゃがみC攻撃の先端をガードさせ、キャンセルで神足拳を出すとギリギリ届かないが当て身技を誘えるので、そこに神足拳を決めて別ラインから攻めよう。

ギースも特殊な戦法を使う。試合開始時は帝王空殺神眼拳を出すとダブル烈風拳といった技を誘えるので、そこにジャンプC→しゃがみCを決めてダウンさせる。そして素早く接近し、起き上がりにしゃがみCを重ねてキャンセル神足拳をガードさせると、ギースは当て身や別ラインへ移動、こちらにズンズン歩いてくるのいずれかをおこなうので、こちらも歩いてCから連続技を決めよう。後半に空中から降ってくるとレイジングストームの的になるぞ。



離れてから神眼拳で背後に回ると別ラインに移動するぞ



その直後にスキができる。まれに邪影拳を出すことも

無理やりでもいいから神足拳をガードさせると…





真神足拳と転がりでCPUを封じ込めよう!!

秦 崇雷(じん ちょんれい)

攻略／無双拳士 ま



頼り技の神足拳。ゴリゴリ押しまくれぇ〜

対CPU戦基本戦法

●戦法1　神足拳でゴリ押しパターン

このキャラのメイン戦法の中で最も簡単な戦法だ。まずラウンド開始直後にジャンプCを当てる、もしくはガードさせて着地後すぐに真　神足拳を出すと、このパターンに持ち込みやすいぞ。

また相手が別ラインに移った時は、相手がこちらのラインに戻ってくるのを待つか、対ライン攻撃でこちらに引き戻してから、再びこの戦法に持っていこう。あとは相討ちになってもいいので、とにかく真　神足拳を出していこう。

●戦法2　これで楽勝！　待ちパターン

この戦法は画面端でしゃがんで待ったり、バックステップを繰り返して相手の攻撃をガード、または空振りさせて反撃する戦法だ。

打点の高い跳び込みやスキの大きい技をガードしたら投げor帝王天耳拳で反撃。ただし、相手と密着した状態でガードしないと投げられないので注意が必要。あと相手の攻撃をバックステップでうまく空振りさせた場合、帝王天耳拳での反撃が安定だが、投げや連続技を決めてもいいぞ。その時の連続技は立ちCの2発目キャンセル帝王神足拳だ。もちろん前号で紹介した連続技も決めることができるぞ。



無敵時間の長いバックダッシュで攻撃をスカせば



こんな感じで天耳拳で反撃できるぞ

●戦法3　転がって転ばせて起き攻めパターン

これも戦法1と並んで有効な相手が多い戦法。やり方は至って簡単。しゃがみCキャンセル龍転身を繰り返すだけだ。まずはしゃがんで待ち、しゃがみCが届く間合いに相手が入ってきたら、しゃがみC↓キャンセル龍転身↓しゃがみC…と繰り返そう。相手が転んだら起き上がりにしゃがみCを重ねて、以降これを繰り返すだけでいい。

ポイントはしゃがみCが当たってもガードされても龍転身をキャンセルで必ず出しておくこと。ちなみにしゃがみCキャンセルするのは、相手が別ラインに移動しようとしても、しゃがみCが勝手に対ライン攻撃になり、転ばせることができるからだ。

また、しゃがみCを立ちCに替えて連続技を入れてもいいが、相手を転ばせる連続技があまりないので、この辺は状況によって使い分けよう。

●戦法4　飛び道具乱射で死になされパターン

これはあまり使う機会のない戦法だが、これだけで倒せる相手もいるので覚えておくといいよ。で、使用する状況はお互いが画面端にいるような時、帝王天眼拳を繰り返すだけ。簡単っすよ。

これまで紹介してきた戦法で対CPU戦は楽勝なはず。戦法1と3はほとんどの相手に有効なので必ず覚えよう。



頼れる転がりパターン。しゃがみCにキャンセルかけて



龍転身で転がる。次のしゃがみCはライン攻撃にもなってくれるぞ

技コマンド表

投げ技	
発頸龍	→+C
特殊技	
龍殺脚	→+B
必殺技	
帝王神足拳	→→+A
真　神足拳	→→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+C
大天眼拳	↓↘→+C（ため／短）
極天眼拳	↓↘→+C（ため／長）
修羅天眼拳	↓↘→+C（ため／MAX）
帝王天耳拳（弱・強★）	→↓↘+AorC
帝王漏尽拳	↓↙←→+C
帝王他心拳	↓↙←+B
龍転身	↓↘→+B
超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC
潜在能力	
帝王龍声拳	→←↙↓↘+C

対CPU戦キャラ別攻略

ここからは各戦法ごとにキャラを分け、ある程度補足をつけ加えていこう。

まず戦法1が有効なのは、テリー、双角、崇雷、キムの4人。特に双角とキムの2人は、ラウンド開始直後からのゴリ押しだけでいける。楽勝。

多少難があるのがテリーと崇雷。テリーは無敵技のライジングタックルで跳ね返される時もあるので無傷というわけにはいかないが、ガンガンいけばダメージ勝ちできる。

崇雷も相討ちになることが多いが、基本はゴリ押し。他にも立ちAなどで帝王天眼拳を誘って、帝王他心拳で跳ね返すのも有効な戦法だぞ。

続いて戦法2が有効なのが、ジョー、舞、ボブ、崇秀、マリーの5人。バックステップで避けて反撃するのがジョーと舞。ジョーはスラッシュキックや黄金のカカトなどを狙って避け、投げや連続技を決めよう。舞は必殺忍蜂や花蝶扇などを狙って避け、帝王天耳拳で反撃するのが吉。

次に画面端などで待って反撃するのが崇秀、マリーの2人。崇秀は画面端で待ってると帝王神眼拳で近寄ってくることが多いので、それを投げてしまおう。また、帝王天耳拳を空振りしてくれる時もあるので、連続技を入れよう。

マリーはしゃがんで待っていればストレートスライサーにつなげる連係をやってくることが多いので、投げor連続技を決めてしまおう。

ボブは戦法2が全般的に通用するが、跳び込んでくることも多いので、状況を見て反撃をしよう。

戦法3が通用するのが山崎、アンディ、ダック、タン、クラウザーの5人。山崎とアンディの2人には、リバーサルなどで反撃される（山崎は爆弾パチキ、アンディは避け攻撃や昇龍弾など）ことがあるが、バリバリに攻めても大丈夫だ。

ダックとタンの2人は戦法3から連続技が狙える。

また、しゃがみCを立ちCに替えれば連続技を入れることができるぞ。

クラウザーは戦法3だけでも闘えるが、立ちAなどでブリッツボールを誘い、帝王他心拳で跳ね返すという戦法もある。

ここからは幾つかの基本戦法を組み合わせて闘うキャラを紹介しよう。

ホンフゥは戦法1をメインで闘う。たまに九龍の読みで真 神足拳を返されることがあるので、そんな時は戦法2をうまく混ぜていこう。バッシュは戦法1だけでも楽勝だが、戦法4が非常に有効なのでこちらの戦法をメインにしてもいいぞ。

チンは跳び込みCを空振りさせ、着地と同時に連続技を決めよう。あとは相手の起き上がりに合わせて、この戦法を繰り返せばOKだ。跳び込みCは昇りで、または振り向きから出すといい感じだ。



こうやって連続技も入るのだ。でもダウンさせられないよん



起き上がりにしゃがみCを重ねて龍転身で転がったあとは



ほれほれ、ブリッツ撃たんかいな



ばびぃ〜んと跳ね返せ。でもカイザーウェイブには注意だ

ビリーは戦法3がメイン。しゃがみCをバックステップで避けられて間合いを離されることがあるが、こんな時は相手が近寄ってくるのを待つか、戦法1に切り替えよう。

ローレンスも戦法3がメイン。たまにオーレィで避けられることもあるが、そういう時は落ち着いて投げよう。また、戦法4もとりあえず有効なので、覚えておくといいぞ。

最後はこのギースだが、RBの時と同じような戦法が有効。こちらの跳び込み攻撃を空振りさせると、相手は当て身投げをしようとして当て身の空振りポーズを出すので、そのスキに連続技を入れてしまおう。

しかしそれ程、当て身を空振りしてくれないのがこの戦法のネックな部分なので、今紹介した戦法と戦法3を合わせて闘うとかな〜り楽な戦いになるぞ。



跳び込みをスカしてやると当て身を空振りするぞ



コンビネーションアタックやクロスヘッドスピンからGO！

対CPU戦基本戦法

ダック・キング

攻略／蒼炎闘士ゆーち

You An Angel!! baby! ヨォ！ みんなひさしぶり。さぁ、待ちに待ったダック・キング・ダンスレッスンの時間…じゃなかった、CPU戦攻略の時間だぜ！ MeのCPU攻略は比較的楽に1コインクリアー（ギース含む）しやすいから気を楽にトライしてくれYo。じゃ、CPU戦の基本戦法をレクチャーしていくぜい！

●トライ①：コンビネーションアタックからゴリ当てパターン

まずは近づいて、CPUがガードしようがヒットしてようが構わずに屈B～屈Bのコンビネーションを狙いにいこう。もちろんCPUはガードしてくるが、屈B～屈B（コンビネーションアタック）後にキャンセルダンシングダイブを出すと立ちガードして（ダンシングダイブが下段技のため）勝手に食らってくれるぞ。狙いどころとしては、CPUをダウン（ニードルローが有効。屈Cでも可）させて、起き上がるところ（起き上がったところでも可）に重ねて出していくといいゾ。ニードルローや屈CでダウンがなかなかCPUには、遠距離Cかニードルロー連発で押していき、端に追いつめてから（ニードルローはめり込んだあと）屈Bを狙っていこう。もしダンシングダイブをガードされた時は、着地で再び屈Bからのコンビネーションアタックを狙ったり、クロスヘッドスピンで一時別ラインに回避するといいゾ。また、ダンシングダイブがヒットしたら着地でヘッドスピンアタック弱を出せば、さりげなくパワーゲージをためることができて、起き上がりのCPUに密着状態まで迫れるという特典があるぞ。かなり効率がいいのでやってみようぜ。

●トライ②：クロスヘッドスピンでハイホー連続技YOパターン

やることは簡単。クロスヘッドスピンで別ラインに移動して対ライン攻撃キャンセル必殺技を出していくだけ。クロスヘッドスピンはなるべく遠い間合い（ラウンド開始くらいの間合いでOK）から出していくと、別ラインに移動した時に反撃されにくいゾ！

対ライン攻撃がヒットした時にキャンセルする必殺技としては、ヘッドスピンアタックかダンシングダイブがいいゾ。ヘッドスピンアタックはダウンは奪えないが、たとえ対ライン攻撃がガードされた時でもスキが生じることはない。ダンシングダイブはダウンが奪えるかわりにガードされた時に反撃されやすい。お好みで選んでもらっていいが、安定でいくならヘッドスピンアタックを使っていこう。必殺技まで出して、ダウンもしくはヒット（ガード状態含む）させることができたら、再びクロスヘッドスピンから繰り返していこう。

●基本戦法番外：結局最期はブレイクスパイラルなのね。

これはどうしてもCPU戦でブレイクスパイラルを決めたい人に読んでもらいたい。このゲームのCPU戦ではCPUの起き上がり寸前に、こちらがわざと昇り垂直ジャンプ攻撃を空振りすることで、着地したと同時にガードポーズ取りっ放し（棒立ち）のCPUを確実に投げることができる。この戦法は全キャラが通常投げできることなのだが、ダックはブレイクスパイラルという強力なコマンド投げを持っているうえに、ちゃっかり決まるのでこちらを使うといい。条件は超必殺技を出せる状態でCPUをダウンさせればいいだけ。

・吸い方①：ダウンさせたらCPUの起き上がり寸前に近距離Cを出し（当たらずにスカる）、硬直が解けた直後に超必殺技を決める。

・吸い方②：ダウンさせたらクロスヘッドスピンで別ラインに移動し、CPUが起き上がる寸前に対ラインパンチ攻撃（これまた当たらない）で戻ってきて超必殺技。

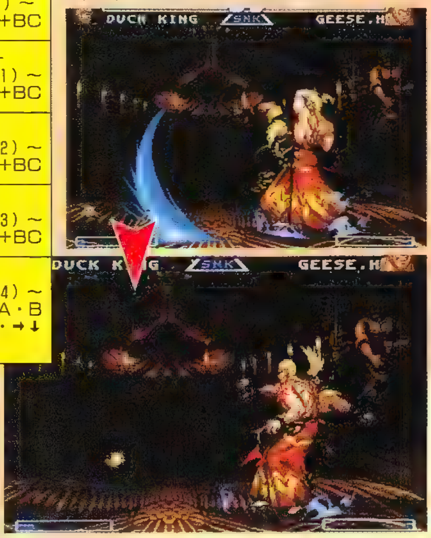
一番簡単なのは昇り垂直ジャンプからだが、〝吸い方〟の方が見栄えもよく、なれれば簡単なのでトライしよう。



起き上がりに↓Bからのコンビネーションを重ねて…

キャンセルダンシングダイブ。あとは繰り返しでOKグゥ

C．H．Sで別ラインに移動したら…



対ラインC攻撃キャンセル必殺技を決めてやろう

技コマンド表

投げ技	
ローリングネックスルー	→+C
N.リバースブリーカー（空中で）	↙or↓or↘+C
特殊技	
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	←+A
ショッキングボール（相手ダウン時）	↓+C
必殺技	
ヘッドスピンアタック	↓↘→+AorC
オーバーヘッドキック	ヘッドスピンアタック強～C
フライングスピンアタック	空中で↓↙←+A
クロスヘッドスピン	↓↙←+D
ダンシングダイブ★	↓↙←+B
ブレイクストーム	→↓↘+B
ダックフェイント・空	空中で↓↓
フライングスピンアタック2	ダックフェイント・空～↓↙←+A
ダックフェイント・地	ダッシュ中↘+C
超必殺技	
ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓+BC

潜在能力	
ダックダンス	↓↓+ABC
ローリングパニッシャー	ダックダンス（レベル1）～←ため→←→+BC
ダイビングパニッシャー	ダックダンス（レベル1）～空中で→↘↓+BC
ダンシングキャリバー	ダックダンス（レベル2）～↓↙←↙←+BC
ブレイクハリケーン	ダックダンス（レベル3）～↓↘→↘→+BC
ビートラッシュ	ダックダンス（レベル4）～→↘↓↙←+C・A・A・B・A・B・B・C・C・→↓↘+C

対CPU戦キャラ別攻略

Hey！ キャラ別攻略突入だが、はっきりいって基本戦法通りで問題なく勝ててしまうので、残りは基本戦法にはまりにくいパターンがあるニクイキャラを紹介だbaby！ じゃ、ラストまでしっかりついてきてくれYo！ Let's Begin！

ヘッドスピンアタック弱のみで勝ててしまうキャラは、マリー、崇雷、ローレンス。崇雷はヒット後に帝王天眼拳を撃ってきやすいので、跳び越えてから連続技を狙っていってみよう。

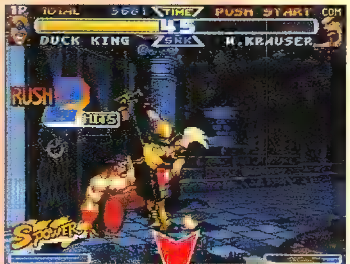
ニードルローは全キャラに有効だが、さらに超有効なのは、アンディ、舞、ボブ、マリー、チン、タン、ローレンス。舞には後ろにさがりつつ、近づいてきたところに出していくと当てやすいゾ。

他のキャラには先端を目安に当てにいき、ガードされたらそのまま密着するまでニードルローを出して、その後、屈Bからの基本戦法を狙っていこう。

以上でOK。他のキャラは基本戦法で充分。また、紹介したキャラにも基本戦法は効くので試してみてね。



ダウンを奪いたい時や押していきたい時はこの技がいいぞ

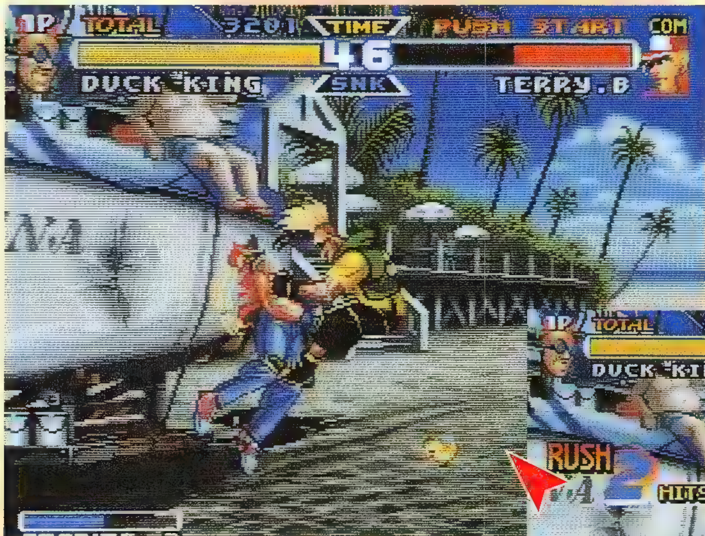


起き上がる寸前に近Cを出して、コマンドを入力…

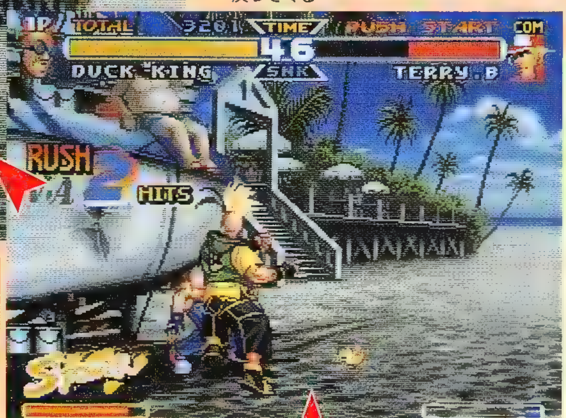


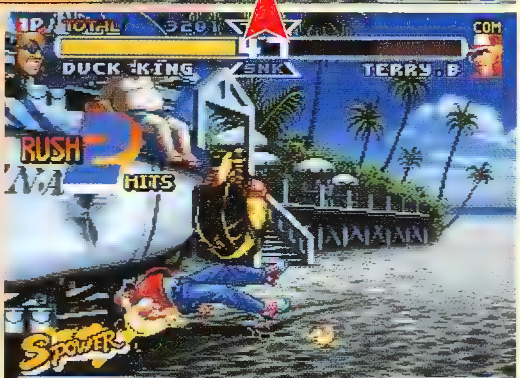
CPUが起き上がったらボタンをポンー いい感じだ♡

さらにコマンドを入力しつつ対ラインAで戻ってくる



最後は起き上がったところにボタンをポン。ひゃぱー





ダウンを奪ったら、即C.H.Sで別ラインへ移動して…

★★★ オマケ情報 ★★★

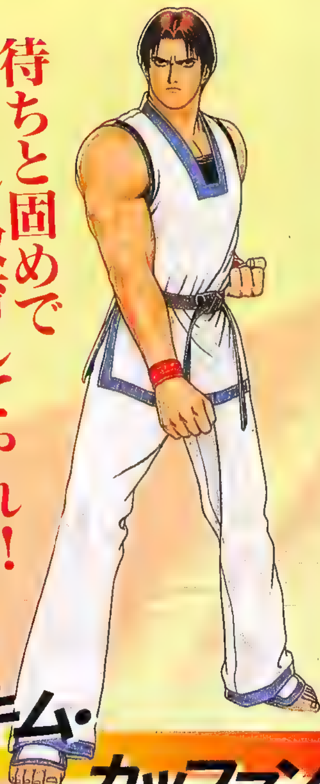
今回紹介したライン移動パンチ攻撃を空振らしてブレイクスパイラルの連係があるよね。この連係は結構実用的で、対人戦などでも起き攻め（対ライン攻撃やライン移動などに混ぜてに使うとかなり決まりやすいゾ。しかし、この対ライン攻撃Aが空振るのは、相手がしゃがみ状態の時のみ。まぁ、ダックには対ライン攻撃で中段技がないので、相手は大抵しゃがみガードしているけどね。誰にライン移動パンチ攻撃が空振るかは表を参照。表にないキャラには相手がどっちのラインにいても当たってしまうゾ。

これをマスターすれば対人戦でもブレイクスパイラルを決められる確率も高くなってくるのでよく覚えておこうぜbaby！

※表中の○はライン移動パンチ攻撃が空振り、×は当たることを意味しています。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	○	○
[illegible]	○	○
[illegible]	○	×
[illegible]	○	×
[illegible]	○	○
[illegible]	○	×
[illegible]	○	×
[illegible]	○	×
[illegible]	○	×
[illegible]	○	○
[illegible]	○	×
[illegible]	○	×

待ちと固めでビシビシ教育してやれ!!



キム・カッファン

攻略／無双拳士　ま

対CPU戦基本戦法

●**戦法1　待ちパターン**

CPU戦において一番確実にクリアできるのがこの戦法。この待ち戦法にも2パターンある。

まず1つ目が飛燕斬で相手の跳び込みを落とすパターン。これは相手を牽制して跳ばせる場合もあるが、基本的にはしゃがんで待ち、相手が勝手に跳び込んでくるのを落とすといったパターンなので、比較的簡単だ。

また、こちらが画面端にしゃがんで待っていると、よくスキの大きい突進技などを出してきたり、こちらには当たらないような位置で勝手に対空技を空振りしてくれる時もある。こういう時は手堅く連続技を入れてしまおう。

もう1つのパターンは、ラウンド開始直後からしゃがんで待ち、相手がこちらのしゃがみBの届く間合いに歩いてきたら（走ってきたら）↓B、B、Cのコンビネーションで相手を転ばせるというもの。

走ってきた相手には間違いなくヒットし、仮にガードされてしまってもすぐにこのコンビネーションを繰り返すだけでOKだ。たまに跳び込まれる時もあるが、そういう時は飛燕斬で落とそう。

このパターンのポイントは、相手の起き上がりに技を重ねるのではなく、起き上がった相手が↓Bの届く範囲に入った時に出すようにすること。



相手が近寄ってくれるのを待って



近寄ってきたら↓B、B、Cだ

●**戦法2　固めパターン**

この戦法は、技の出が早く攻撃判定も強い遠距離Cから↓B、B、Cや覇気脚への連係で固めていく戦法。この戦法が有効な相手は遠距離Cのあとの連係をそのまま食らってくれることが多く、この戦法で画面端に閉じ込めることができるのだ。

初めの遠距離Cはラウンド開始直後や相手の起き上がりに重ねて、その後の連係に移行しよう。ガードされていても構わないので、このあとは遠距離C↓連係を繰り返そう。

また、相手を画面端に追い詰めた時などはA、B、CやB、B、Cを速攻で入力するのもいい感じ。最後のCだけを食らってくれたり、まとめて食らってくれたりするので、画面端に追い詰めたらこれを繰り返しているだけでも構わないぞ。状況に応じて固めにいく技を使い分けていこう。

●**戦法3　ジャンプ攻撃空振りパターン**

文字通り、跳び込み攻撃を空振りさせて、そのあと連係に移行する戦法だ。跳び込み攻撃を空振りして着地したあと、投げるパターンと連続技を入れるパターンに分かれるので、その辺りはこのあとの対CPU戦キャラ別攻略を参照して頂きたい。

技コマンド表

投げ技	
体落とし	→+C
特殊技	
ネリチャギ	→+B
必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+B
天翔斬	飛燕斬（頂点）～↓+B
半月斬	↓↙←+BorC
飛翔脚	空中で↓+B
戒脚	飛翔脚～↘+B
空砂塵★	→↓↘+A
覇気脚	↓↙←+A
超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→BC
潜在能力	
鳳凰脚	↓↙←↙→+C



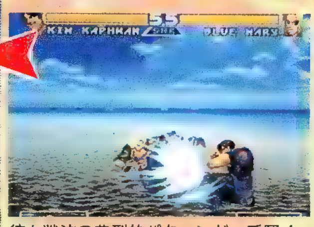
開始直後は遠距離Cで突っ込め



突っ込んだら↓C。あとは画面端に押し込めるだけだ

対CPU戦 キャラ別攻略

　ここでは基本戦法で紹介した戦法を有効なキャラごとに分けるのと、その補足を中心に紹介していこう。
　戦法1が有効なキャラはテリー、ジョー、マリー、タン、ダック、ボブ、キム、崇雷、崇秀の9人。まずテリーは画面端で待っていれば、パワーダンクやクラックシュートなどで突っ込んでくるので、それを飛燕斬で斬ったり、ガードして投げor連続技を決めても構わないぞ。
　マリーはしゃがんで待てばストレートスライサーを出してくるので、それをガードして連続技を入れよう。ダックは間合いが離れると、フライングスピンアタックなど、スキの大きい技を多用してくるので、これらをガードして投げor連続技を決めよう。



待ち戦法の典型的パターンだ。手堅くガードしよう

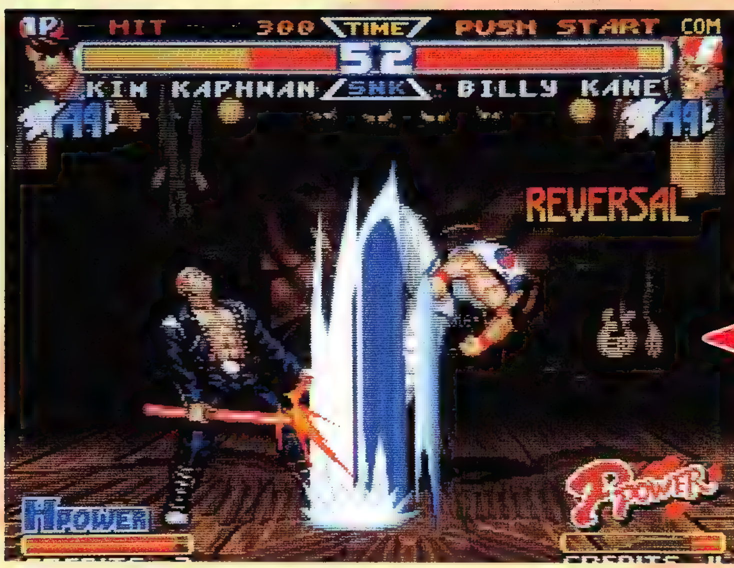


あとは連続技でメリメリ減らしてやろう

　ジョーは画面端で待っていれば、爆裂ハリケーンやスラッシュキックを出してくるので、ガード後反撃しよう。
　崇秀はしゃがんで待っていると帝王神眼拳で近寄ってくるので、素早く反応して投げ。また、たまにこちらに当たらない位置で帝王天耳拳を出してくることも多いので、この時は連続技を入れよう。
　タンは基本戦法通りでほぼ楽勝。昇り小ジャンプ攻撃を多用してくるが、仮に食らってもそのあと、こちらが投げれば黒字なので気にするな。ボブと崇雷もタンとほぼ同じ要領で倒せるぞ。
　キムは飛翔脚→戒脚を多用してくるので、これをガードして連続技を決めよう。あとは基本戦法通りだ。
　続いて戦法2が有効なキャラはバッシュ、双角、山崎、ホンフゥ、舞、アンディ、ビリー、ローレンス、クラウザーの9人。まず双角、バッシュ、山崎は基本戦法で説明した通りで楽勝。ただ、バッシュは相手の起き上がりに遠距離Cを重ねてしまうと、確実にスマッシュで返されるので、相手が起き上がってから戦法2を繰り返すようにしよう。
　ホンフゥ、アンディ、舞は画面端に追い詰めるまでがアドリブ。この3キャラには性能の高い対空技があり、これにペースを乱されてしまうことが多いのだ。画面端に追い詰めてしまえばB、B、Cを繰り返しているだけで固まってくれるので、いかに画面端に追い詰めるかがこの3人を攻略するための鍵だ。
　ローレンスも結構アドリブが混ざってしまうが、逆に追い詰めなくても、画面端で垂直ジャンプCを繰り返しているだけでもOKだぞ。
　ビリーはラウンド開始直後から遠距離C→しゃがみCの繰り返しで画面端に追い詰めよう。画面端に追い詰めたら覇気脚を出し（すぐレバー下にためる）、続いて飛燕斬を出そう。相手は覇気脚を食らったあと（ほぼヒットする）反撃しようとするので、相手の反撃をつぶすことが可能だ。あとは起き上がりに覇気脚を重ねるとまた食らうので、以降パターンの繰り返しでOK。
　クラウザーは戦法2をそのまま使えばOK。



画面端で遠距離Cから覇気脚をだすと食らって



反撃しようとしてさらに飛燕斬を食らってくれるぞ

　戦法3が有効なのはチンとギース。チンには戦法3をそのまま使えばOKだ。
　最後のギースはかなりアドリブが混ざってくる。戦法3だけではギースを倒すことはできないので、さらに補足しよう。こちらの体力ゲージが赤くなったら、戦法1に切り替えて相手を転ばせる。そして相手の起き上がりに遠距離Cを重ねたあと、すぐ反対方向にジャンプして鳳凰天舞脚を出すのだ。相手は当て身しようとするが、キャッチできず（足元にヒットするから）に食らってくれるぞ。あとはこれの繰り返しで倒せるよん。
　以上で対CPU戦の補足は終わり。あとは基本戦法をキッチリ使えば楽勝だ。

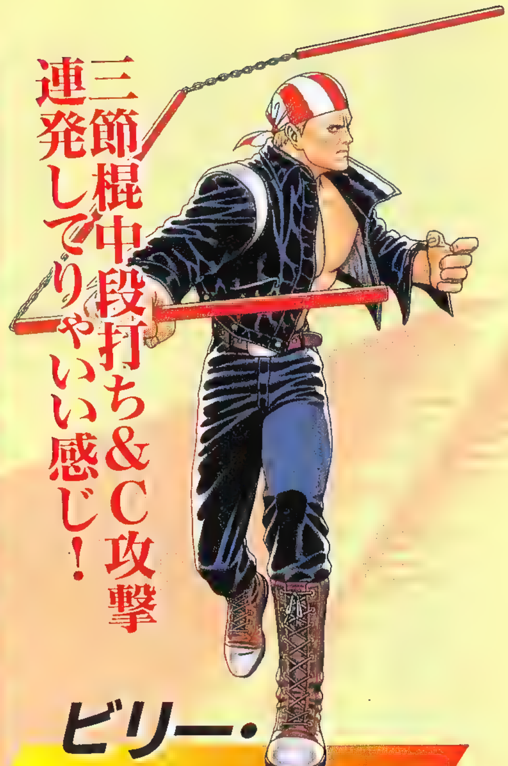


すぐバックジャンプして鳳凰天舞脚を出すといい感じだ



とにかく転ばして遠距離Cを重ねよう

三節棍中段打ち&C攻撃 連発してりゃいい感じ！



ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち



ラウンド開始直後に打っていって全然OK!

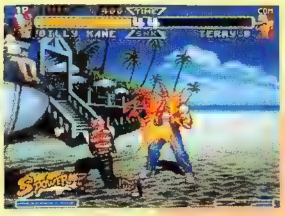
対CPU戦基本戦法

対人戦でもいい味出してたビリーがCPU戦の方でもイッチャいました。ファイヤ〜！ ビリーのCPU戦攻略ははっきりいって他のキャラに比べると、ちゃっかりクリアーしやすいので、基本戦法をよく読んで理解してくれれば、初心者の方でも〝初の1コインクリアー〟という夢を達成できるゾ。できるだけ早く基本戦法を覚えて、愛するご主人の元にたどり着いてやろう。ファイヤ〜！ くぇ！

●洗濯1枚目：あぁ〜お！ あぁ〜お！ で三節棍中段打ちパターン

ほとんど全キャラに通じてしまうという、必殺技の三節棍中段打ち（以下、三節棍）を露骨に乱発していくパターン。もちろんCPUもガードしてくるが、そこは〝大将の棍棒強し！〟ってな感じで、お構いなしに出していこう。あぁ〜ぉー!!

肝心の三節棍の出しどころですが、ラウンド開始から出していって全然OK！ ヒットした時に火炎三節棍中段突きが入るような間合い（中間距離）ならきっちり決めて、追い打ち攻撃の頭割下方撃まで忘れずに入れるようにしよう。また、連発しているとプレッシャーに耐えきれずに別ラインに移動するCPUもいるので、その時はレバーを後ろにためつつ対ライン攻撃（C）を連発して前進していくといいゾ。これが結構大事なので、CPUが別ラインに移動した場合にはすみやかに対処しよう。ギャミラ〜！



別ラインに移動された場合にはしっかり対処しよう

●洗濯2枚目：ひゃっほう！ ひゃっほう！ 強技でゴリ押し突撃パターン

この洗濯2枚目は洗濯1枚目とは正反対に激しく動き回るパターンなのだ。ぴよ〜ん。とにかくガードされようが、移動技の遠距離C攻撃で、うひょうひょっと突っ込んでいくべし。そして、遠距離C攻撃がヒットしたら近距離C攻撃につないで、キャンセル三節棍→火炎三節棍中段突き→頭割下方撃まではりきって決めていこう。ん〜よっしゃ！

ちなみに、遠距離C攻撃を出す際にレバーを後ろにためつつ（レバーを後ろに入れても前進する）移動すれば、いつ遠距離C攻撃がヒットしても三節棍が出せるので、近距離C攻撃がヒットしてから急いで三節棍をためる必要はなくなるゾ。また、火炎三節棍中段突きでダウンを奪ったあとに遠距離C攻撃で移動すると追い打ち攻撃が決めやすいので、覚えておくと対人戦でも役に立つゾ。

遠距離C攻撃をガードされたら、とりあえず近距離C攻撃キャンセル三節棍まで出して間合いを広げ、再び遠距離C攻撃でズンズンいこう。



キャンセル三節棍中段打ち＋αでファイヤー！

技コマンド表

投げ技	
一本釣り投げ	→+C
地獄落とし	→+B
特殊技	
頭割下方撃（相手ダウン時）	↓+C
必殺技	
三節棍中段打ち	←ため→+A
火炎三節棍中段突き（三節棍中段打ち中）	←→+C
雀落とし	↓↙←+A
旋風棍	A連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→+B
火龍追撃棍★	↓↙←+B
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+BC
潜在能力	
大旋風	↓↘→↘↓↙←+C



遠距離C攻撃がヒットしたら近距離C攻撃につないで…



とりあえず遠距離C攻撃でズンズン進もう

対CPU戦キャラ別攻略

あぁ〜イヤッ！ このまま勢いに任せて対CPU戦キャラ別攻略に突入だゼ！

OH YAH！ はじめにもいったように、はっきりいって基本戦法のどちらでも全キャラに勝ててしまうが、ここではどちらのパターンの方がよりよく通じるかでキャラを紹介するゼ。また、CPU戦の初めの方に出現するキャラは基本戦法を使わないでも跳び込み連続技を狙うだけで勝てるゾ。じゃあ、そろそろキャラ紹介をはじめるゼ！

洗濯1枚目が有効なキャラは、テリー、ジョー、舞、双角、崇雷、チン、タン、クラウザーだ。

ジョーは三節棍をバックステップで避けることがあるが、そのあとスラッシュキック（またはハリケーンアッパー〜スラッシュキック）で突っ込んできやすいので、ガード後に連続技で反撃しよう。



ジョーには間合いをちょっとあけてから打つのがミソ！

崇雷は三節棍を龍転身で避けることがあるので、その時はガードをして様子を見よう。すると、勝手に帝王天耳拳を出してくることが多いので、スキに連続技を決めてやろう。

洗濯2枚目が有効なキャラは、アンディ、マリー、キム、ダック。

アンディに対して遠距離から出していくと飛翔拳の餌食になるので、中間距離くらいがベスト。また洗濯1枚目もかなり信用できるゾ。

キムに使う場合には飛翔脚〜戒脚に充分注意しよう。しかし、すぐさま反応すればガードできるので、ガード後に連続技で反撃してやろう。

最後に基本戦法も通じるが、それぞれの専用パターンを使った方が楽な、ホンフゥ、ボブ、フランコ、ビリー、山崎、崇秀、ローレンス、ギースを紹介だ！

ホンフゥはしゃがみガードで待っていると、前進またはダッシュで近づいてくるので、近距離にきたら、屈A↓C↓キャンセル三節棍＋αを決めていこう。また、勝手にスキのある技（電光石火の地、制空烈火棍、必勝逆襲脚）を出してくることもあるので、ガード後に屈Aからの連続技でお仕置をしてやろう。また、マリーも同様にしゃがみ待ちしていると、ストレートスライサーやスピンフォールを出してくるので、ガード後に反撃しよう。ん〜ナイスです♡



こうなったらガードして様子を見よう



勝手にスキのある技を乱発してくる。ガード後に反撃だ！

崇秀には少しずつ後退していると、帝王神眼拳（背後）を出してくるので、すばやく通常投げか、B↓B↓➡C↓⬅C↓キャンセル三節棍＋αを狙おう。Too easy！ ボブ、フランコ、ビリー、山崎は跳び込み攻撃を食らいやすいので、跳び込んで連続技を狙おう。ボブには小ジャンプ、フランコと山崎には通常ジャンプからがいい。ビリーには、初めは遠目からダッシュジャンプ攻撃で跳び込み、近距離に近づいたら小ジャンプで跳び込んでいこう。跳び込み攻撃はなるべく早く出していくのがグッド。CPUも跳んでいて、空中で跳び込み攻撃が当たった場合はCPUの着地に合わせて屈Aからの連続技を狙えば、ちゃっかり食らってくれるゾ。また、アンディ、舞、ダック、キム、タンにもいい感じで使えるので覚えておくといい。



跳び込み連続技ONLYじゃい！ 痛い目見したる！

ローレンスには跳び込み攻撃で攻めてもいいが、画面端で待って近づいてきたところに垂直orバックジャンプ攻撃を当てにいくのが有効だ。もちろん、跳び込み攻撃が当たったら着地で連続技を狙おう。狙い目としてはブラッディカッターなどがいい感じ。難しいようなら洗濯2枚目を使うといいよ。アハ〜ン♡

ギースには跳び込み攻撃（B）を昇りで早めに出し、当て身投げや烈風拳を誘いつつ、着地と同時に屈Aからの連続技を決めていくだけで勝てるゾ。ギャース！ OK？



何、跳んでるんじゃい。頭からカチ割るぞ！



早めに跳び込みBを出すと、避け攻撃などで反応するので…



そのスキに⬇Aからの連続技を着地後に決めてやろう

破岩激の繰り返しだけで余裕で倒せましゅ〜



チン・シンザン

攻略／ジェイケイ

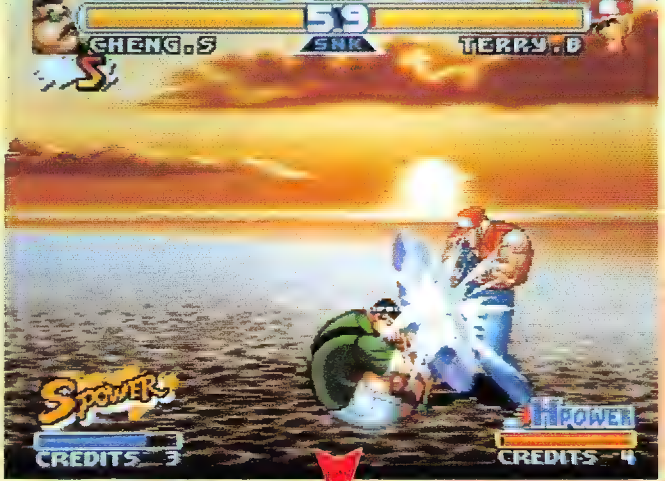
対CPU戦基本戦法

チンは、1つの基本パターンでほとんどのCPUキャラを倒すことができる。パターン実行も特に難しくないので、比較的楽にクリアが可能だ。

その基本パターンとは、ただひたすら弱破岩激を連発する、というもの。ラウンド開始直後から弱破岩激を出し、弱破岩激がヒットしようがガードされようがお構いなしに弱破岩激連発。そのうち必ずヒットするし、1回ヒットすれば連続でヒットし続けることがほとんど。おバカなCPUは、破岩激を食らったあと、着地と同時にダッシュしたり必殺技を出したりするので、そこに弱破岩激がヒットし続ける、という寸法なのだ。

注意点（というほどでもないが）は、弱破岩激を出したあとはすぐにレバーを後ろ方向に入れてためを作ることと、2発目以降の弱破岩激は、前の弱破岩激の硬直が解けた直後に出すようにすること。

もしパターンが崩れたとしても、しゃがみガードしてCPUが近づいてくるのを待ち、開始直後〜少し近い間合いになったら弱破岩激を出せばいいだけ。非常に簡単なのだ。



試合がはじまったらとりあえず弱破岩激。ガードされても…



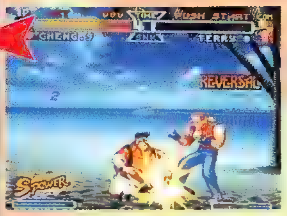
2発、3発と出せばそのうちヒット。以降、連発するだけ



相手の着地地点に弱破岩激でOK。とにかく弱破岩激なのだ



リバーサル必殺技をつぶすと、なぜかヒット数が増加する…



弱破岩激に相討ちを取られても、基本戦法は止まらない

技コマンド表

投げ技	
合気投げ（あいきなげ）	→+C
頭突殺（とうとつさつ）	↘+C
特殊技	
落撃双拳（らくげきそうけん）	→+A
発頸裏拳（はっけいうらけん）	A+B
必殺技	
氣雷砲（きらいほう）・前方	↓↘→+A
氣雷砲（きらいほう）・対空	→↓↘+A
破岩激（はがんげき）（弱・強★）	←ため→BorC
超太鼓腹打ち（ちょうたいこばらうち）	↓ため↑+A
満腹滞空（まんぷくたいくう）	超太鼓腹打ち（上昇中）〜A連打
超反動満腹砲丸（ちょうはんどうまんぷくほうがん）	→↘↓↙←+B
超必殺技	
爆雷砲（ばくらいほう）	↙ため↓→+BC
潜在能力	
天地崩落無尽砲（てんちほうらくむじんほう）	→↘↓↙←+C

オマケ情報

実は、チンには超強力な連続技が存在した。それは、爆雷砲→天地崩落無尽砲だ。つながるのは爆雷砲が地面に落ちたあとの落雷部分がヒットした時だけなので、実戦で決めるのはかなりキツいのだが、それでも狙える方法が1つあるので紹介しよう。

まず、画面端より少し手前でしゃがみA、しゃがみB、↘Cを決めたあとキャンセルで爆雷砲、そしてすぐに天地崩落無尽砲だ。落雷部分が起き上がりに重なるので、相手がうっかり食らえば天地崩落無尽砲もつながるのだ。キャンセル爆雷砲は、↙A、↙B〜↓↘C〜→+BCと入力すれば出すことができるぞ。

画面端で、爆雷砲→氣雷砲・対空という連続技もある。これは爆雷砲が普通にヒットした時でもつながってくれる。最後に。先月号では載せられなかったけど、ライン移動パンチ攻撃、↓Cというコンビネーションもあるです。



知らない相手は結構食らってしまうのでは？

対CPU戦キャラ別攻略

強襲飛翔棍には強破岩激。→+ABで避けて連続技でも可

基本戦法で書いた通り、弱破岩激だけで倒せるキャラが非常に多い。テリー、アンディ、舞、双角、ボブ、フランコ、山崎、崇秀、崇雷、キム、ビリー、チン、タン、ローレンス、以上14キャラを倒すことができるのだ。ただ、少し注意やアレンジが必要なキャラもいるので解説しよう。

テリーに対しては、弱破岩激がパワーウェイブと相討ちになることがある。が、テリーが着地したところに弱破岩激で突っ込めばいいだけ。対テリー戦以外でも弱破岩激に相討ちを取られることがあるが、転ばされない限り基本戦法を継続していこう。

アンディはたまに破岩激を避け攻撃→キャンセル飛翔拳で返してくるが、気にせずパターンを実行すれば勝てる。

舞には、開始直後は弱破岩激を出さないこと。近づいてきたところに出そう。また、弱破岩激をジャンプでかわし、ムササビの舞で反対側に飛んでいくことがある。そのあと必ず着地で龍炎舞を出すので、ダッシュしてジャンプC攻撃で跳び込み（しゃがみA×数発）、立ちA、C→キャンセル弱破岩激を決めよう。

ボブはたまに弱破岩激を垂直ジャンプで避けるが、着地に連続技を決めればいいだけ。

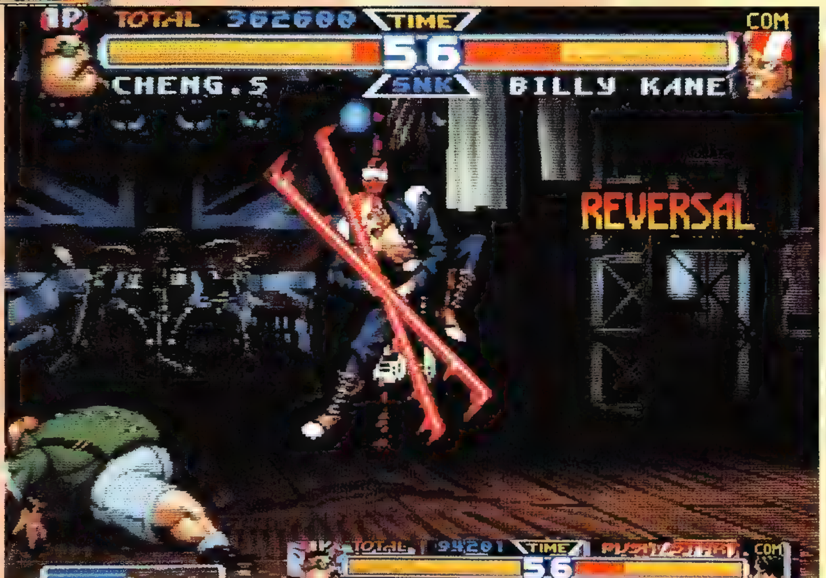
キム＆ローレンスは、飛翔脚やブラッディアクセルで弱破岩激を跳び越えていくことがある。そうなったらすぐに逆方向にため直し、近づいてくるのを待って弱破岩激を出していこう。ローレンスに対しては、バックステップなどで画面端まで後退、開始直後ぐらいの間合いまで近づいてきたらバックジャンプC攻撃を繰り返すパターンもある。地上でヒットすることが多いので、連続技につないで基本戦法に移行することも可能。



ムササビの舞で、はるか向こうに飛んでいったあとは…



着地で龍炎舞を出す。跳び込んで連続技を決めてやろう



ビリーは、たまに弱破岩激を強襲飛翔棍の昇り部分で返してくるが、すぐに強破岩激を出せば降り部分を避けつつ反撃できる。注意したいのが、画面中央で弱破岩激を連発しているときに、連続でヒットしつつ徐々に間合いが離れること。通常時は特に問題ないが、ビリーの体力が少ない時は、間合いが遠いと超火炎旋風棍を食らうことがあるのだ。手堅くいくなら、間合いが離れてきたら弱破岩激連発をやめて近づいてくるのを待とう。

次は基本戦法が通じないキャラの攻略法を紹介。

ジョーは、開始直後〜少し遠い間合いで超太鼓腹打ちを出すと、ハリケーンアッパーを出して食らってくれる。当てたらレバー↙でためつつ離脱、ジョーが起き上がる直前に超太鼓腹打ちの繰り返し。

対ホンフウ。しゃがみガードして待っていると、そのうちダッシュして投げを狙ってくるので、反応して逆に投げ（合気投げ）を決めよう。投げたらすぐに氣雷砲・対空を出して起き上がりに重ね、すぐにダッシュして小ジャンプで跳び込むと、CPUがしゃがみガードで固まっているところにジャンプC攻撃から連続技を決めることができる。

マリーに対してはしゃがみガードで待ち、ストレートスライサーをガードしたあと、しゃがみAからの連続技で反撃していく。スピンフォールをガードしたあとも同様に連続技を狙っていい。反撃にはならないがよく決まるのだ。

ダックにも待ち。ダンシングダイブやブレイクストームのスキに連続技を決めよう。一応、基本戦法でゴリ押しするだけでも勝つことは可能。

クラウザーとギースに対しては、ひとまずしゃがみガードして近づいてくるのを待つ。クラウザーには開始直後より少し近い程度の間合いになったら強破岩激を。ギースには2人の間が1.5キャラクター程度になったら超太鼓腹打ちを出そう。どちらも当て身投げを失敗して食らってくれるぞ。いちいち待つのが面倒、という人は、クラウザーには強破岩激のあとダッシュで、ギースには超太鼓腹打ちのあと空中制御して近づくといい。



投げたらすぐに氣雷砲・対空、そしたらダッシュで近づき…



小ジャンプC。しゃがんだままのCPUにバッチリ決まる



こんな感じで超太鼓腹を出すだけ。簡単にクリアできます

大衝波や怒顔砲でライン移動を誘え！



タン・フー・ルー

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

タンは大衝波や怒顔砲といった飛び道具を2種類持っており、CPUに対してこれらを撃つと反応して別ラインへ移動するので、そこに対ラインC攻撃キャンセル必殺技を決める、という戦法が基本になってくる。キャラ別攻略では、大衝波で誘う戦法を大衝波パターン、怒顔砲なら怒顔パターンと表記するぞ。

また、大衝波で誘う時はその場で連発するのではなく、↙でためてから前に少し歩いてCを押して出す、歩き大衝波を使おう。慣れれば簡単だぞ。

一度ダウンさせてから別ラインへ移動し、相手の起き上がりに対ライン攻撃を重ねると無条件でヒットするキャラもいる。そのようなキャラを相手にする時は、飛び道具で別ラインへ移動した相手に対ラインC攻撃キャンセル強箭疾歩でダウンさせるといい。

逆に、起き上がりに対ラインC攻撃を重ねてもガードする相手と闘う時はダウンさせても得しないので、強箭疾歩ではなく大衝波につなげるべし。大衝波はコマンドがため系なので、対ラインC攻撃をキャンセルしにくい。1P側なら、↙にためを作ってから←に入れて対ラインC攻撃を出し、そのまま→に入れてCを押せばキャンセル大衝波が出せる。どうしてもできない人は強箭疾歩でもいいけどね。

技コマンド表

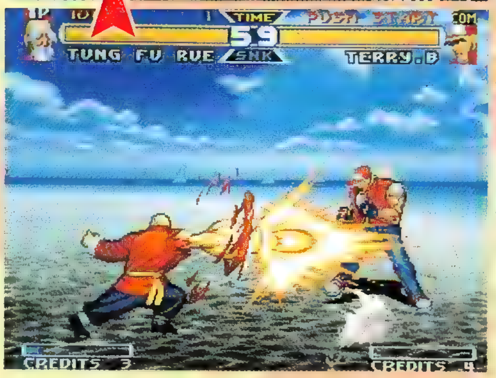
投げ技	
衝波	→+C
特殊技	
右降龍	↘+A
必殺技	
怒顔砲	↓↘→+A
大衝波	↙ため→+C
箭疾歩	↓↙←+AorC
烈千脚★	→↓↘+B
超必殺技	
旋風剛拳	→↘↓↑+BC
潜在能力	
撃放	→←↙↓↘+C（ため押し）



あとは狙って対ラインC攻撃キャンセル必殺技を決めろ



こちらに向かってくるまで待つ。ダッシュしてもいいけど



遠距離から大衝波を適当にバラまいて別ラインへ移動させ…



Cボタンを押せばキャンセル大衝波の完成。結構簡単



対ラインC攻撃を出したらレバーをそのまま前に入れて…

対CPU戦キャラ別攻略

テリーは大衝波パターンで闘おう。起き上がりに対ラインC攻撃を重ねて（以後、この戦法を対ライン重ねと表記）もガードされるので、キャンセル必殺技は大衝波にしよう。

アンディも大衝波パターンで楽勝。別ラインへ移動せずに直接ヒットすることが多いので楽な相手。ただし、対ライン重ねは通じない。

ジョーも大衝波パターンでキマリ。ハリケーンアッパーで対抗するが大衝波で貫通できる。対ライン重ねも有効。

舞も大衝波パターンだが、ヒットするとその直後にムササビの舞で突っ込んでくることがあるので、大衝波は連発せずに1発ずつ様子を見た方がいい。ムササビの舞がきたら別ラインへ逃げて対ラインC攻撃から連続技を決めよう。

双角も大衝波パターン。対ライン重ねもバリバリ効くぞ。

ボブには怒顔パターンを使う。対ライン重ねはガードされやすいので、起き上がりに怒顔砲を撃っておき、怒顔パターンに持ち込むといい。

ホンフゥに大衝波を撃つと反応して電光石火の地を出してくるのだが、大衝波に激突するのでひたすら連発していれば勝てる。ただ、間合いが近いと相討ちになってしまうので、できるだけ離れて撃とう。

マリーは基本戦法が効きにくいので特殊な戦法を使う。画面端まで後退してからバックジャンプC攻撃を出すと、突進技を出してくるが簡単につぶせるので、ひたすら繰り返していれば勝てるぞ。

フランコは大衝波パターンが通用する。対ライン重ねも効くので楽勝だ。

山崎は大衝波パターンでも怒顔パターンでも、どちらでも構わない。対ライン重ねは効かないので狙わないように。

崇秀に飛び道具を撃つと上から降ってくるので、基本戦法は通じない。ジリジリと後退しながら待ち、帝王神眼拳で消えたと思ったら立ちCを出し、キャンセル強箭疾歩を叩き込む。対ライン重ねは通じない。

崇雷は大衝波パターンで楽勝。大衝波の先端が当たると崇雷は帝王天眼拳を撃ってくるので、ひたすら大衝波を食らい続けるのだ。

ダックは大衝波パターンでも怒顔パターンでも通じるぞ。対ライン重ねも余裕で効くし。

キムは怒顔パターンで闘おう。対ライン重ねが効くので強箭疾歩でダウンを奪おう。

ビリーは大衝波パターンを使うのだが、別ラインへ移動させた時に対ラインC攻撃を狙うと届かないことが多いので、当てやすい下段の対ラインC攻撃を狙おう。対ライン重ねも効かないので地道に体力を減らしていくべし。

チンは大衝波パターンでもいいが、遠距離立ちCの先端をヒットさせるとこちらに向って走ってくるので、そこに連続技を決めるだけでも勝てる。対ライン重ねは通じない。

タンは大衝波パターンが通じる。大衝波が当たると強箭疾歩で突っ込んでくるので、間合いを詰めずに連発しよう。対ライン重ねは効かない。

ローレンスに飛び道具を撃つとブラッディカッターで斬られるため、特殊な戦法を使用する。試合開始直後の間合いで立ちAを空振りするとブラッディアクセルを誘えるので、立ちAを出したらすぐに垂直ジャンプし、先に着地しているローレンスに連続技を決めよう。画面端まで下がった方が決めやすいぞ。

クラウザーは基本戦法ではなく、しゃがみCキャンセル弱箭疾歩でゴリ押しした方がラク。弱箭疾歩を当て身しようとするが、当て身技は出るまでに時間がかかるため出がかりに箭疾歩がヒットするのだ。

ギースは基本戦法が通じない。近づいてくるまでしゃがんで待ち、しゃがみCキャンセル弱箭疾歩を出そう。弱箭疾歩をガードさせれば、ギースは当て身、別ラインへ移動、こちらに歩いてくるのいずれかをおこなうので、そこに連続技を決めよう。ダウンさせたら起き上がりにしゃがみCを重ねて、同じことを繰り返すべし。



くぐろうとしてブチ当たる。間合いを離しておく必要アリ



タタタタ、とかわいいステップでこちらに走ってくる



ダッシュから立ちCを出し、うまく先端を当てられれば…



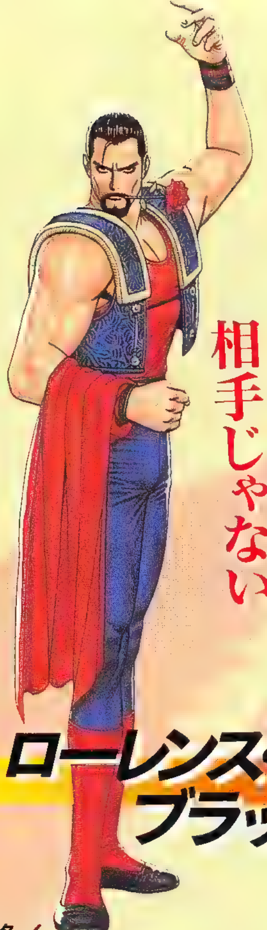
このあとギースにスキができる。連続技を決めてパターンへ



しゃがみCの先端を当て、キャンセル弱箭疾歩



当て身しようとして食らう。ひたすら繰り返せばOK



転ばせたら勝ち！CPUなんて相手じゃない

ローレンス・ブラッド

攻略／ジェイケイ

対CPU戦基本戦法

最初に断り書きを。文中では、全必殺技名のブラッディは省略させてもらいます。

ここから本題。ローレンスには、相手を一度ダウンさせることができれば、一気に勝ててしまうパターンがある。それは、B、B、Cのコンビネーションの3発目を、相手の起き上がりに重ねるというもの。遠距離からBを空振りし、Cの先端が当たるように重ねると、CPUは何かしようとして食らってくれるのだ。あとはこれを繰り返せば楽勝というわけ。以降、これをBBC重ねとする。

最初にダウンさせる方法は相手によって違うのだが、複数のキャラに通用するパターンがあるので紹介しよう。

戦法①…しゃがみガードして待っていると、CPUはそのうちダッシュして投げにくる。注意しておき、ダッシュが終わる前にしゃがみB、立ちB、立ちCを決めてやろう。もっと強力な連続技を決めることも可能だが、一度転ばせれば勝ちなので、前述のコンビネーションで充分だ。

相手キャラによっては、スキのある必殺技をガードしたあとに反撃する場合もある。この時も連続技のチャンスだが、やはり前述のコンビネーションを決めるのが手堅い。

戦法②…中間距離からアクセルを出し、相手の技をカッターでつぶしていくパターン。カッターを出すタイミングはキャラ別攻略の方を参照。



このぐらいの間合いから遠距離立ちB、Bを空振りして…



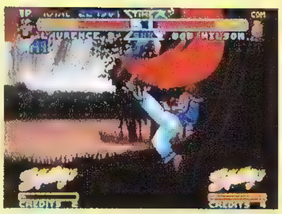
最後のCを起き上がりに重ねると、確実にヒットするのだ



ガードを固めてCPUお得意のダッシュ投げを待ち…



逆にコンビネーションや連続技を決めてやるべし


判定の強いカッターは、無敵技以外にはほとんど負けない

★★★ オマケ情報 ★★★


とりあえず現時点ではこれが限界。減りはまあまあだ

連続技を一つ紹介。前方ジャンプB、C→前方小ジャンプC→近距離立ちA、B、➡C、⬅C→キャンセルブラッディフラッシュ。ある程度背の高いキャラ限定だ。ポイントは、最初のジャンプB、C（3ヒット）をできるだけ低い打点で当てることと、次の小ジャンプCをギリギリまで遅らせて出すこと。うまく決まれば17ヒットになるぞ。

テリー、アンディ、ボブ、キム、ビリーに対しての特殊な挑発は、途中で中断しても声は止まらない。連続で挑発したり、挑発した直後に必殺技を出すと結構楽しいぞ。

損情報。間合いが遠くてブラッディカッターの3回目が3ヒットしかしないと、ビリーの三節棍中段打ちやフランコのダッシュC攻撃で反撃される。2ヒットだとさらに多くのキャラに反撃される。

技コマンド表

投げ技	
マタドールスラッシュ	→+C
マタドールバスター	（空中で）↙or↓or↘+C
特殊技	
ヒートサーベル	←+A
エリアルサーベル	（空中で）↙or↓or↘+A
オーレィ	A+B
トルネードキック	→+B
必殺技	
ブラッディスピン（弱・強★）	←ため→+AorC
ブラッディアクセル	↓↘→+C
ブラッディシューター	B.アクセル〜 ↓↙←+AorBorC
ブラッディカッター	B.アクセル〜 AorBorC
ブラッディプレス	B.アクセル〜 相手の近くで←or→+C
ブラッディサーベル	↓↘→+A（×3）
超必殺技	
ブラッディフラッシュ	↘←↙↓↘→↙+BC
潜在能力	
ファイナルデスブラッディ	↓↘→↘↓↙←+C

対CPU戦 キャラ別攻略

戦法①が通用するキャラから。ダッシュしてくるのはテリー、舞、ホンフゥ、チンの4人だ。テリーのパワーダンク&ライジングタックル、舞のムササビの舞（立ちガードすること）をガードしたあとに反撃することもできるぞ。

ダックはダンシングダイブやブレイクストームを出してくることが多い。ガードしたあとに反撃していこう。

戦法②はボブ、マリー、山崎、ローレンスに有効。カッターのタイミングは下記参照。

ボブに対しては、相手が空中にきたら（モンキーダンスorバイソンホーン）早めに、地上にいたら（ローリングタートル）下降中に出すようにしよう。こいつはBBC重ねをガードすることが多いのだが、ガードされたら再びアクセルを出していけばOKだ。

マリーは必殺技で下をくぐることが多いが、しつこくアクセル＋カッターを出していればそのうちヒットする。タイミングは下降中、地上の相手に高い打点で当てる感じ。山崎に対してもマリー同様だ。

ローレンスには、アクセル後すぐにボタンを連打して昇りで出そう。アクセルで対抗しようとして食らってくれる。

その他のキャラは独自のパターンで転ばせていこう。

アンディに対しては、歩いてきたところに遠距離立ちB、B（空振り）、➡Cを当ててキャンセルでアクセルを出し、下降時にカッターを出そう。カッターを食らうか、もしくは昇龍弾を空振りしてくれることが多い。昇龍弾なら、ダッシュして連続技を決めよう。



遠距離立ちBの先端付近を当てて、B(空振り)、➡C



キャンセルアクセル～カッター。いい結果になること多し



こんな感じでヒットさせたら、続けてアクセルを出そう

ジョーと崇雷には、（ダッシュ）遠距離立ちCの先端をヒットさせたあと（ガードはダメ）、すぐにアクセルを出して下降時にカッター。飛び道具などのスキに決まるぞ。

双角は、バックステップで間合いを離してしゃがみAを出すと、飛び道具系の技を出すことが多い。すぐにアクセルを出し、カッターを当てにいこう。野猿狩りか邪棍舞だったらバッチリヒットする。

対崇秀は、レバーを真後ろにいれて帝王神眼拳を待ち、



早い段階から食らい判定アリ。少し早いぐらいでちょうどよい

消えたのを確認したらレバーをニュートラルにしてB、B、C。出現時のスキに入るぞ。

ビリーには待つ。旋風棍を出したらアクセル↓カッターでつぶし、強襲飛翔棍を出してきたらオーレイで避けたあとに投げよう。投げたあとはすぐにアクセルを出し、少し引きつけてからカッターを出してみよう。ほぼ確実にヒットするぞ。

キムに対しては、近づいてきたところに遠距離立ちB、B（空振り）、Cを当てよう。これが高確率でヒットする。

残る4キャラはBBC重ねを使わないで倒すべし。

フランコには遠距離立ちC連発が有効。ダッシュ直後の遠距離立ちCを混ぜ、先端を当てる感じでガンガン蹴っていこう。間合いが近すぎなければ、ある程度適当でOKだ。

タンに対しても遠距離立ちCの先端当て。しゃがみガードを固め、歩いてきたところや箭疾歩をガードしたあと、相手のジャンプの着地寸前などに当てていくべし。

クラウザー&ギースは、一度転ばせてしまえば、起き上がりにカッターを当てていけば勝てる。少しタイミングを遅らせるのがコツで、起き上がった直後に当ててもガードされてしまうので注意。

最初にダウンさせる方法を。クラウザーの方は、中間距離からアクセルを出し、ボタン連打でカッターを出せば食らってくれる。ギースには、バックステップで間合いを離してからライン移動したあと、対ライン攻撃の先端を当ててキャンセルアクセル、少し引きつけてカッターでOK。カッターをライン移動でよけられたら、すぐに対ライン攻撃→キャンセルアクセル…だ。



そしてアクセル～カッター。以降、パターンハメで楽勝だ



まずは遠めから先端を当てるように対ライン攻撃

ブリッツ&対ライン攻撃としゃがみCで楽勝!!

ヴォルフガング・クラウザー

攻略／モリスケ



対CPU戦基本戦法

遠距離からブリッツボール（以下、ブリッツと表記）を撃つとCPUは別ラインへ移動してから接近しようとするので、近づいてきたところに対ラインC攻撃キャンセルレッグトマホークを決める、というのが基本戦法1。ブリッツは上段と下段で2種類あるが、相手キャラごとに使い分ける必要があるぞ。

また、レッグトマホークでダウンさせたあとは素早く別ラインへ移動し、対ラインC攻撃を起き上がりに重ねるとヒットするキャラがいる。食らい続けるキャラが相手なら再びレッグトマホークにつなぎ、何度も繰り返せば楽に倒すことができるぞ。もちろん対ラインC攻撃をガードするキャラもいるが、その場合はレッグトマホークではなくフェニックススルーを出してみよう。そのあとになぜかノーガードで固まることが多いので、小ジャンプCからB、B、Cといった連続技を決められるのだ。以後、この起き上がりに対ラインC攻撃を重ねる戦法は、対ライン重ねAorB（ヒットするキャラはA、ガードならB）と表記するぞ。

基本戦法2はリーチのあるしゃがみCの先端を当てるようにして、相手の起き上がりに重ねるというもの。重ねるタイミングや間合いは慣れないと難しめだが、ひたすら食らい続けるので簡単に倒すことができるパターンだぞ。



恒例の対ラインC攻撃キャンセル必殺技を決めるのだ


ブリッツボールを撃って別ラインへ移動させたら…


キャラによってはしゃがみCを食らい続けるゾ


対ラインC攻撃をガードする相手にはキャンセルで…


フェニックススルーだ。なぜかCPUは固まるので…


跳び込みから連続技を決めるべし。ダウンさせてもう一回

技コマンド表

投げ技	
ニースマッシャー	→+C
カイザーB.プレス	空中で↓+C
デスハンマー	→+BC
ダイビングエルボー	（相手ダウン時）↓+C
必殺技	
ブリッツボール・上段	↓↙←+A
ブリッツボール・下段	↓↙←+C
レッグトマホーク★	↓↘→+B
フェニックススルー	←↙↓↘→+C
デンジャラススルー	←↙↓↘→+A
リフトアップブロー	→↘↓↙←+B
超必殺技	
カイザーウェイブ	←ため↗+BC
カイザーウェイブLv2	カイザーウェイブ（ため時間）〜1秒
カイザーウェイブLv3	カイザーウェイブ（ため時間）〜2秒
潜在能力	
ギガティックサイクロン	→↘↓↙←→↘↓+C
アンリミテッドデザイアー	→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・C
アンリミテッドデザイアー2	→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC

★★★ オマケ情報 ★★★

レッグトマホークからの起き攻めが強力なクラウザーだが、知っておくとお得な気分になる小ネタを紹介しよう。

相手をダウンさせて別ラインへ移動した時、普通なら対ラインC攻撃をガード方向が分からないように重ねるのが普通だが、そこで対ラインA攻撃を出してみよう。相手がしゃがみガードしているなら対ラインA攻撃は空振りするので、リフトアップブローやギガティックサイクロンが狙えるのだ。ただ、座高の高い相手だと対ラインA攻撃が当たってしまうので狙えない。普通にライン移動で戻ってから投げを狙ってもいいが、決まると美しいので狙ってみては。


激しい形相で突っ込んでくるわりにはスカっと空振り

対CPU戦キャラ別攻略

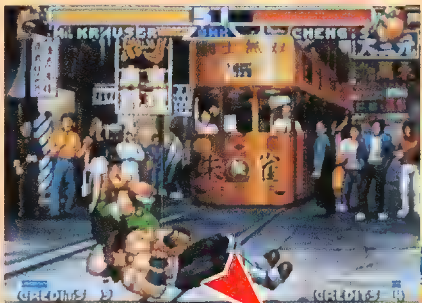
テリーは基本戦法Ⅰだと誘いにくいので、しゃがみガードでスキの大きいライジングタックルかパワーダンクを出してくるまで待ち、ガード後に連続技を決めて対ライン重ねBに持ち込むといい。
　アンディには基本戦法2で闘おう。しゃがみCは完全に重ねるのではなく、起き上がった直後に当たるようにすると決まりやすいぞ。
　ジョーは基本戦法Ⅰ。上段ブリッツだとハリケーンアッパーを相殺できないので、下段ブリッツで誘うこと。ダウンさせたら対ライン重ねAだ。
　舞も基本戦法Ⅰが有効。ただし対ライン重ねは通じにくいので、一度ダウンさせたら起き上がりにB、B、Cを重ねてみよう。立ちBの先端が当たるように出せば、ヒットする確率が高いのだ。
　双角は基本戦法が通じないので特殊な戦法を使う。ダッシュから立ちCを出し、先端をヒットさせると双角はスキのある必殺技を出してくるので、立ちCを当てたらすぐに別ラインへ移動しよう。硬直している双角に連続技を決め、対ライン重ねAに持ち込もう。
　ボブは基本戦法Ⅰで楽勝。ダウンさせたら対ライン重ねBで倒そう。
　ホンフゥも基本戦法Ⅰだが、下段ブリッツだと電光石火の天で抜けられてしまうので、上段ブリッツで誘うべし。対ライン重ねAが有効だ。
　マリーは特殊な戦法を使う。画面端まで後退してバックジャンプC攻撃を繰り返すと、マリーが突進技を出してきたところを上からつぶすことができる。
　フランコは基本戦法Ⅰで闘おう。下段ブリッツで誘い、対ライン重ねAに持ち込もう。
　山崎は基本戦法2で安定。
　崇秀は基本戦法が通じにくい。ジリジリ後退していると帝王神眼拳で消えるので、消えた瞬間にB、B、Cを出せば出てきたところにヒットする。これを繰り返せばOK。
　崇雷は双角と同じように遠距離立ちCの先端をヒットさせると飛び道具を撃ってくるので、すぐに跳び込んで連続技を決めよう。転ばせたら対ライン重ねAで倒そう。
　ダックは基本戦法Ⅰ。対ライン重ねAが効くので楽勝だ。
　キムも基本戦法Ⅰ。下段ブリッツだと跳び込まれる可能性があるので、上段ブリッツで誘おう。ダウンさせたら対ライン重ねAでキマリ。
　ビリーは基本戦法2。対ライン重ねBが一応効くが、いきなり超火炎旋風棍を出してくることがあるので、しゃがみCで倒してしまう方がよい。
　チンはダッシュ立ちCの先端を当てるパターンを使う。チンはなぜかこちらに向かって走ってくるので、そこに連続技を決めたりリフトアップブローで投げよう。また、追い打ちを当たらないよう遅らせて出すと、そのあとに固まったり超反動満腹砲丸を出すので、そこに投げを決められるぞ。対ライン重ねBで倒してもいい。
　タンは基本戦法Ⅰ。下段ブリッツで誘うのだが、間合いが近いと大衝波を食らう可能性があるので離れて誘うべし。ダウンさせたら対ライン重ねBで倒すべし。
　ローレンスは基本戦法2。対ライン重ねBも効くが、無理に狙う必要はない。
　クラウザーは特殊なパターンを使う。しゃがみC攻撃の先端を当て、キャンセルでレッグトマホークを出すと当て身しようとして食らう。ダウンさせることができたら、素早く間合いを離して上段ブリッツを連発しよう。CPUも飛び道具を撃とうとするが、こちらの上段ブリッツが当たり続けるのだ。
　ギースも特殊なパターンを使う。しゃがみCキャンセルレッグトマホークをガードさせると、ギースはそのあとに当て身、こちらに歩いてくる、別ラインに移動、のいずれかをおこなうので、ガードさせたあとに歩いて接近し、連続技を決めよう。ダウンさせたら起き上がりにしゃがみCを重ねてパターンに持ち込むといい。



飛び道具を撃つことが多いのだ。連続技から起き攻めへ



のびるパンチの先端を当てた直後に跳び込むのじゃ



追い打ちが空振るタイミングで出すと固まるので…



ブリッツを食らい続ける皇帝。起き攻めはまったく必要ナシ



リフトアップブローを決めてもう１セット。ボブっぽい



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

イラスト／しろー大野

オリジナルイベント & 各キャラの属性公開!!

発売日延期のため、攻略はちょっとお休み…。今回は、各キャラクターのオリジナルイベント&お楽しみイベント、さらに戦闘システムの一つ"属性"を紹介しちゃうぞ！

SNK	RPG	容量不明
MVS ― ―	カセット ― ―	CD 6月27日発売予定 6,800円

マルチシナリオシステムとは？

プレイヤーは6人のサムライの中から1人主人公を選ぶわけだが、これは慎重に決めなくてはいけない。

なぜならこの『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』は「マルチシナリオシステム」の搭載で、〝見た目の好き嫌いで主人公を決めたらあとは同じ〟というそんじょそこらのRPGとは一線を画した〝ニュータイプRPG〟だからなのだ！　つまり、選んだ主人公によってゲームの展開に〝違い〟が出てくるってわけ！

オリジナルイベント

この「マルチシナリオシステム」によって、いままで紹介してきた【邪天降臨之章（じゃてんこうりんのしょう）】のスタートイベントだけでなく、今回紹介するような、キャラクターごとのオリジナルイベントが展開されることとなる。ここが〝違い〟だ。オリジナルイベントには、エピソード系のものとバトルを含むバトルイベント系の2種類があり、格闘ゲームシリーズでは知り得なかったキャラの秘話も楽しめるぞ！　格闘版のキャラ背景に詳しい人にもご満足いただける逸品だ！

おまけに特定のキャラがパーティにいて、特定の場所にいった場合、さらに隠しイベントが発生する場合もある。こういうのって、探すのも楽しみだよね！

最低12回は楽しめる!?

選ばれた主人公だけが遭遇することのできるオリジナルイベントは、【邪天降臨之章】と【妖花慟哭之章（ようかどうこくのしょう）】のそれぞれに用意されている。

さらに会話メッセージもフルバージョン化してあるので、主人公によって会話が変化してくるという徹底ぶり。そのため主人公を変えるだけで、6キャラ×2章で合計12回はプレイしても飽きないという仕組みなのである！

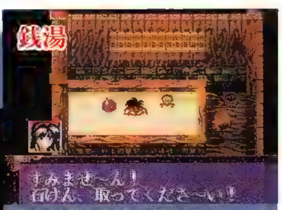
他にも、主人公が男か女かでこんなところにも違いがでてくるのだ。



リムルルのイベント！　こんなのもあるなんて、一体何回遊べというんだ～!!



遊廓は男の遊び場!?　主人公が女の子だと、女将に追い返されてしまうぞ



主人公が男だと、銭湯入浴シーンのグラフィックもなんだかムサイ…

次のページからは、主人公キャラのオリジナルイベントの一部をそれぞれ紹介していくぞ！

※画面は開発中のものです。

「京でお静とばったり！」イベント



覇王丸(はおうまる)

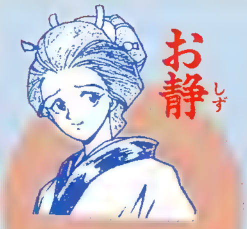
発生場所

【妖花慟哭之章】京

覇王丸が主人公の場合、真サムライスピリッツのエンディングなどでお馴染みの覇王丸の許嫁・お静と道端でばったり出くわすというイベントが彼を待っている。

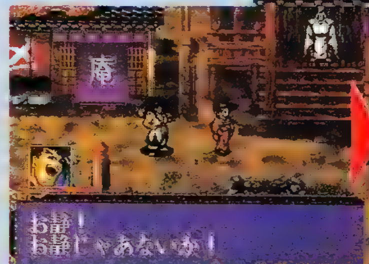
覇王丸とお静のボイスがふんだんに盛り込まれたこのイベント、"やばいこと"に関わって旅をする覇王丸を心配するお静と、再会に照れて彼女の心配をはぐらかす覇王丸の様子はファン必見だ！

開発スタッフ秘蔵の1枚絵も用意されているので、お楽しみに！



お静(しず)

武家出身の女性。覇王丸に想いを寄せる気丈な娘である。



京の北町に出ると、道ゆくお静を発見！　後ろから声をかけると…



覇王丸とお静の会話がはじまる。2人の細かいやりとりはプレイしてからのお楽しみ♡

「イルカを助ける！」イベント



ナコルル

発生場所

【邪天降臨之章】あるボスとのバトル終了後

主人公がナコルルの場合、【邪天降臨之章】のあるボスキャラを倒したあとに、ひょっこりイルカが登場する。しかもなにやら困っているイルカくんだ。

ナコルルは助けを求めるイルカくんの頼みを聞いて、このイルカに乗って巨岩ダコを倒しにいくのだ。まさに大自然のお友だちと話のできる、ナコルルならではのイベントだね！

イルカくんの悩みは、どうやら魔界の怪物の出現によるものらしい。これは放ってはおけないぞ！

ただし、この時ナコルルはパーティから離れ、たった1人で巨大モンスターと闘わなくてはいけない。なんだかちょっぴり不安だけど、がんばってイルカくんを助けてあげよう！



ボスバトル終了後、登場したイルカに声をかけるナコルル



イルカに乗ったナコルルが魔物を発見！



そのままイルカに乗って敵の元へかけつけると…

敵キャラ、巨岩ダコとの闘いがはじまる。しかも1人！



「故郷で家族と再会！」イベント

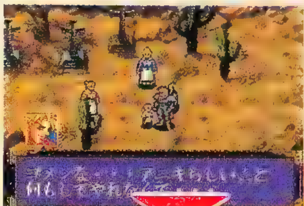
発生場所
【妖花慟哭之章】サンフランシスコ

ガルフォードが主人公の場合、彼の故郷サンフランシスコを訪ねると、母や姉妹との感動的な再会イベントが待っている。

ここではガルフォードの妹、セレナちゃんが初登場！　一見の価値アリだ！



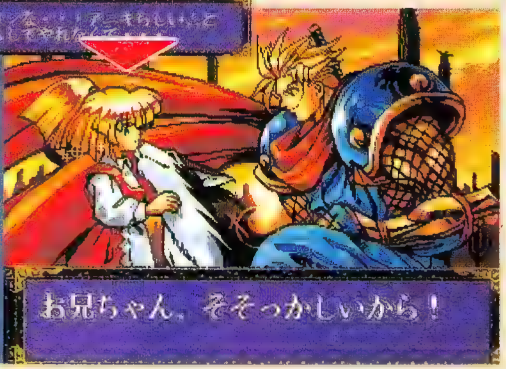
故郷で母を見つけるが、修行中の身である息子が帰ってくるハズはないと他人を装われる。厳しい！





中ボスを倒したあと崖の上の墓地で姉妹と再会する。





妹、セレナとの感動の再会イ…もうれしそうだ！



ガルフォード

ガルフォードVSアースクェイク 兄弟弟子の因縁！

【邪天降臨之章】と【妖花慟哭之章】のいくつかの場面で、キーキャラとして登場するアースクェイク。

ガルフォードとアースクェイクはともにアメリカから日本に渡り、修行のため服部半蔵のもとを訪れていた。

しかし息子の体を乗っとった天草を追って半蔵が姿を消したのを機に、2人はまったく違う道へと進むのだ。

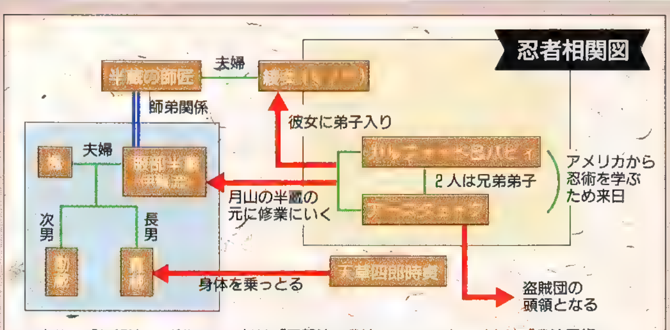
正義を貫くため半蔵を追って旅するガルフォードと、修行に飽きて、ここぞとばかりに盗賊団の親分になりさがるアースクェイク。

…というわけで、ガルフォードが主人公の場合、アースクェイクとの再会時に因縁絡みのイベントが展開されるのだ。

2つのシナリオそれぞれの「え、こんな場所に？」というところで大暴れしているアースクェイクと間抜けな子分たちに、ガルフォードは「忍の術を悪用するのは許せない！」とパーティを置いて、1人で闘いを挑んだりもする。

アースクェイクとのバトルに勝つと、その後色々な場面で彼と再会した時に〝いいこと〟があるらしい。もしかしたら、旅の手助けなんかしてくれるかも？

忍者相関図



※半蔵は「伊賀流」、ガルフォードは「甲賀流＋我流」、アースクェイクは「我流忍術」

アースクェイク





天草のあとを追い師匠が消えると、ガルフォードは天草との闘いを決意！

山を降りたアースクェイクは盗賊としてガルフォードの前に再び現れる！　おちぶれた兄弟弟子の姿に、ガル怒る！



「壺振りお蝶との因縁！」イベント



牙神(きばがみ)幻十郎(げんじゅうろう)

発生場所
【妖花慟哭之章】とある町

幻十郎が主人公の場合【妖花慟哭之章】のとある町に入るとお蝶が彼に話しかけてくる。

幻十郎は忘れているみたいだけど、彼とお蝶は過去に何か関係があったようだ。

そしてお蝶とのイベントに突入するわけだが、ここでも開発スタッフ秘蔵の1枚絵が用意されているらしいので、乞うご期待！　当然、幻十郎とお蝶の迫力のボイス対決も要チェックだ！

幻十郎の深く悲しい背景と、壺振りお蝶の行方がここで明らかになるぞ！



お蝶(ちょう)

江戸北町の賭場で壺を振る幸薄い女。
幻十郎と何か関係があるらしい…。



ある町で、お蝶が声をかけてきた―



2人きりで酒を飲むお蝶と幻十郎。このあと何が起こるかはお楽しみ♡

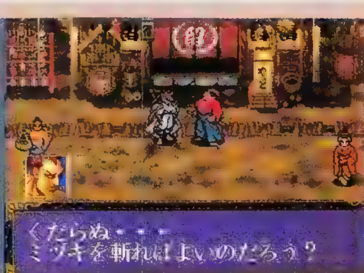
幻十郎のセリフに注目!!

マルチシナリオシステムのもう1つのウリである「オリジナル会話メッセージ」。誰よりも魅力的でドラマチックな男の1人旅、幻十郎の〝彼らしさ〟がにじみ出ている会話メッセージをここで見てみよう。

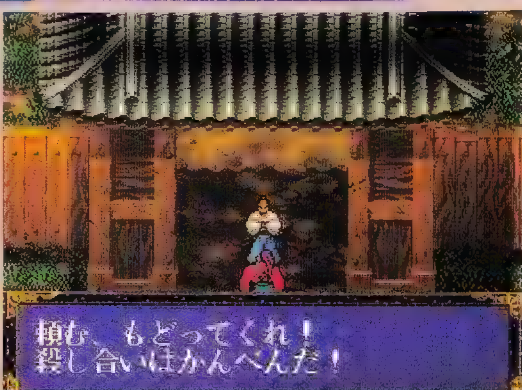
当然、他のキャラにもそれぞれ〝その人らしい〟会話メッセージが用意されているぞ。



和狆に啖呵を切って飛び出す幻十郎。激しいんた



鈴音とのやりとり。穏やかな会話じゃないぞ



普通、手形をもっていないと関所で強く追い返されるが、彼の場合は役人もお願い口調に！



覇王丸とのバトル!?　お馴染み幻十郎の名台詞「ふん！」

「究極の花を求めて秘密の花園へ！」イベント



橘右京

発生場所
【邪天降臨之章】とあるダンジョン

主人公が右京の場合、彼がお圭のために探し求めている「究極の花」にまつわるイベントが用意されている。

「究極の花」とは、右京が旅に出た理由そのものである。それだけに、なかなか見どころのあるイベントだし、ここだけにしか登場しない新キャラもいるので、期待大だ！

とあるダンジョンで右京は花の香りに誘われて、パーティを離れて一人「秘密の花園」の奥へと入っていく。

この香りははたして「究極の花」のものなのか…。

花園に迷い込む右京の前に現れる美しい女性、それがこのイベントのみに登場する新キャラ、黄泉姫である。

彼女は〝ともにこの地で過ごそう〟と右京を誘う。

彼女は敵か、それとも味方か…？

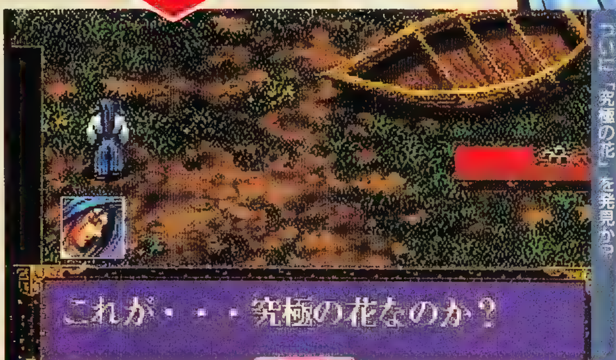


お圭

大阪の旗元の娘。花を愛する、右京の憧れの女性。右京は彼女のために、「究極の花」を探し求めている。



とあるダンジョンで花の香りに気づく右京



ついに「究極の花」を発見か？



近づくと黄泉姫が登場！　ここが「幽玄郷」だと知らされる

妖精か、はたまた魔物か…？　楽園、「幽玄郷」の姫登場!!



黄泉姫

右京が主人公の時のみ登場する貴重なキャラクター。

「はごろも」を身に纏い、厳かに宙を舞う可憐な容姿。

この、時が止まったかのような楽園「幽玄郷」でともに時を過ごしてくれる男性を求め、暮らしているらしいが…。

「グリーンヘルでチョナチョナと再会！」イベント

というイベントが発生するぞ！



チャムチャム

発生場所
【妖花慟哭之章】グリーンヘルのチョナチョナの家

【邪天降臨之章】のスタートイベント時にはあんなに元気で一緒に遊んでいたのに、【妖花慟哭之章】でチョナチョナの家を訪れると、病床に伏せる彼女の姿が…。

チャムチャムが主人公の場合、親友のチョナチョナが元気になるよう「電気ウナギン」を捕まえにいく！



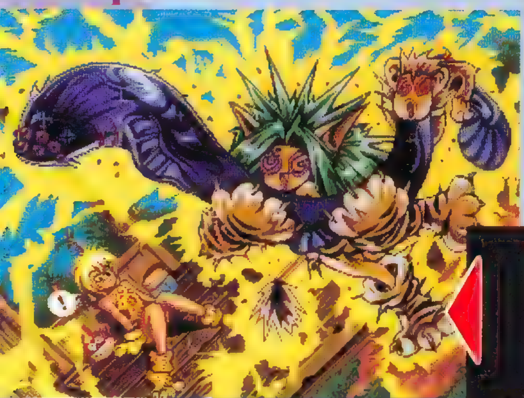
チョナチョナのために電気ウナギンを捕まえに、雨の精霊チャクの沼に！



ここで電気ウナギンとのバトルに突入！　パクパクと2人でがんばれ！



勝利して電気ウナギンを抱えて、チョナチョナの元へ戻ってくるチャムチャムだが…



電気ウナギンにビリビリ〜っとやられる！　元気になった？

これぞ男の究極営業！遊廓で遊女を口説け!!

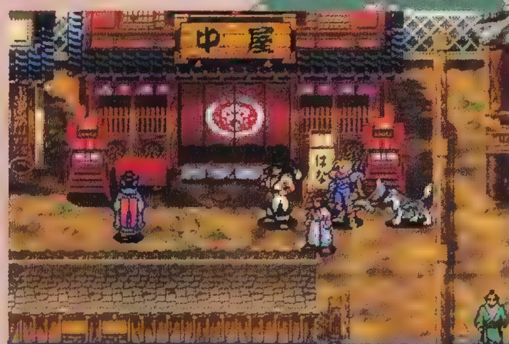
前号ではちょっとしか紹介できなかった江戸・北町のお楽しみスポット「遊廓」。

ここでは遊女と遊ぶお楽しみイベントがキミを待っているぞ！

しか〜し、タダでは遊べません！　金もいるが話術も必要！　もう気分はすっかり〝き○めき高校男子高生〟さ!!

つまり会話形式の選択肢をうまく選んでいき、相手を口説き落とす…といったミニゲームが楽しめるのだ。

さあ、きたるべき時のために、次の講座を受講しておこう！



遊廓じゃ〜い!!　男なら当然寄ってみろ〜い!!

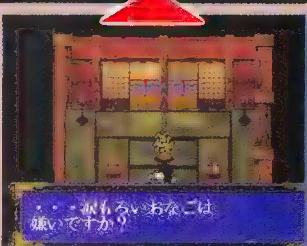
牙神幻十郎の「遊廓一刀両断！」講座



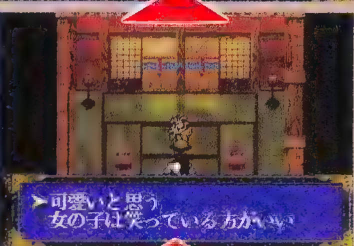
講師／牙神幻十郎先生
趣味は遊廓巡りと豪語する29歳、独身。刀の名前が怪しいのもいわくありげ。

まずは選んだ遊女に関する女将の説明をよく聞くことだな。

その遊女が〝攻撃的な性格〟〝慈悲的な性格〟どちらでもない〟のどれにあてはまるか見極めて、機嫌を取りながら話をしてやるといい。



3人の遊女の中から1人を選ぶと、一室に2人きりに…



遊女の性格に合わせて会話を楽しもう！　うまくするると…



オッケイ、ゲットー　ちなみにこっちから断ることもできるぞ

みなさん分かりましたか？　遊女の性格が3パターンに分類できるなんて知りませんでしたねぇ。

先生の教えを胸に、6月27日は、いざ遊廓に出撃だ！

戦闘システム〝属性〟について

属性とは?

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の世界に存在する物はすべて、「炎」「冷」「風」「雷」の大気からなる属性と、「聖」「魔」の素子からなる属性、そして何にも影響を受けない「無」の7種類のうちのどれかの属性を持っている。

当然サムライたち自身にも次ページで紹介するようにそれぞれ属性があるのだ。

また、剣の属性は初期状態ではその剣を持つキャラのものと同じだが、これはキャラ本来の属性と違って変えることができるぞ。

剣の属性を変えるには?

前号でも少し触れたけど、剣の属性を変えるのには次の2通りの方法がある。

①鍛冶屋で変えてもらう

金を払って属性を変えてもらえる。鍛冶屋にいけば何回でも属性を変えることができるぞ。

②道具屋のアイテムで変える

道具屋で「炎の粉」などの属性を変えることのできるアイテムを買い、バトル中「物」コマンドでそれを使用すれば、そのバトルの間のみ、剣の属性を変えることができる。バトルが終了すると、属性は元に戻ってしまうぞ。



誰に使うか選んで、決定!



バトル中「物」アイコンを選び、バトルアイテムから「聖の粉」を選択


「聖の粉」を使用した幻十郎。身体が光の輪に包まれ……



属性変化!「聖」の剣を振るう幻十郎に変身!

属性のもたらす効果

属性にはそれぞれ敵対関係がある。

〝属性の相対関係チャート〟を見てくれれば分かると思うが、「無」以外、それぞれの属性が〝強〟と〝弱〟の関係に置かれているのだ。

ボスキャラを含む敵キャラには属性を持つものも多いので、相手の属性を見て自分の剣の属性をそれに対して優位な属性に変えれば、通常よりも大ダメージを与えることができるのだ。ちなみに属性の相対は〝防御〟の強弱にも関係しているぞ。

属性VS属性で敵に与えるダメージが変わってきてしまうので、属性変化は慎重にやりたいところ。プレイする時は〝属性の相対関係チャート〟を横に置いて、常に敵に優位な属性を持たせよう。間違って相手に対して弱い属性を自分の剣につけちゃダメだよ。

各キャラクターの属性

通常攻撃の相手への効果も各キャラの属性によって違ってくるが、奥義を使うとより分かりやすいので、ここでは各キャラクターの属性をグラフィックつきで公開しちゃうぞ！

「冷」に強く、「風」に弱い。見た目と違って激しい彼



橘 右京 炎の属性

ガルフォード 雷の属性



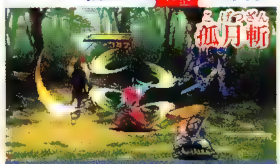
彼らしい「雷」。「風」に強く、「冷」に弱い

「魔」に強く、同時に弱くもある。つまり敵対関係



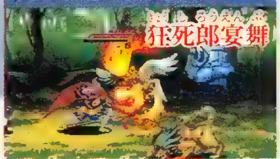
ナコルル 聖の属性

覇王丸 風の属性



「炎」に強く、「雷」に弱い。覇王丸は元気な「風」の子♡

「冷」に強く、「風」に弱い。狂死郎らしい、派手な属性？



千両狂死郎 炎の属性

シャルロット 無の属性



彼女の属性も「無」。「貴族」って属性があればぴったりなのにね

どれにも弱くない代わりに、どれにも強くない「無」



チャムチャム 無の属性

牙神幻十郎 魔の属性



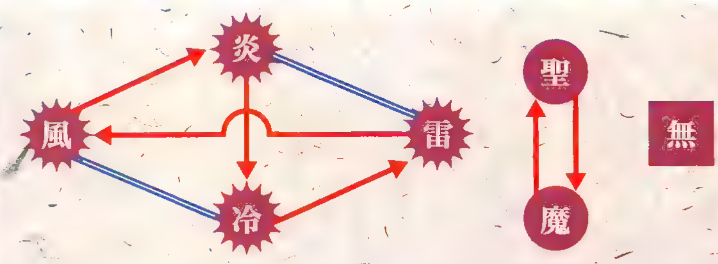
「聖」と敵対関係。幻十郎っていったらやっぱり「魔」だね

「雷」に強く、「炎」に弱い。コンルがいるから「冷」なのかな？



リムルル 冷の属性

属性の相対関係チャート



※矢印は「強」→「弱」の関係を表す。

「疾風」というくらいだから鈴音は当然「風」の属性！

【妖花慟哭之章】のキーパーソン、疾風の鈴音。名前からして属性は「風」だというのは見当がつくが、どんな奥義を使うのかが気になるよね。ここでは前号で紹介しきれなかった鈴音の奥義を見せちゃうぞ！

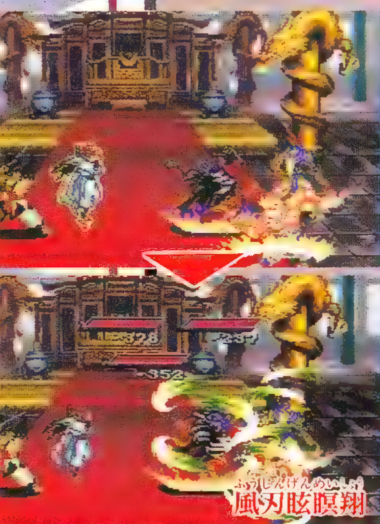
彼の奥義は風を使ったものが多く、味方陣でのバトル待機中は宙に浮いているのが特徴だ。

残像を残すほど素早い動きで敵陣に突進！



奥の敵にヒット後、愛刀「ひづき」で手前の敵に斬りかかる

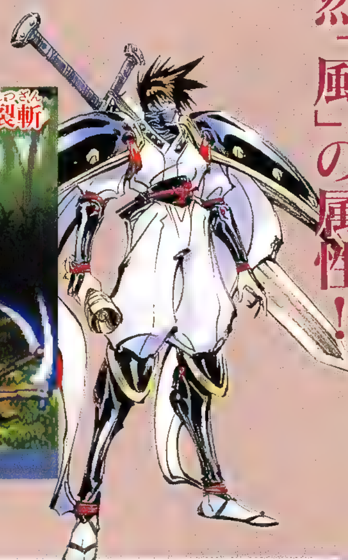
鈴音が念で起こした風刃が敵を取り巻き！



風刃が敵3体にダメージを与え、敵の動きを封じるぞ



自ら宙を舞いながら、回転する風刃で複数の敵を攻撃するぞ





データイースト ＞ パズル ＞ 174M

MVS	発売中	88,000円
カセット	4月25日発売予定	29,800円
CD	―	―

マジカルドロップⅢ
Magical Drop 3™

解析／DSP－たろりん

敵キャラ使用コマンド公開！連鎖講座もバッチリざます♥

発売から１ヵ月以上がたち、人気爆発って感じの『マジドロⅢ』。今月は連鎖講座に加え、ついに敵キャラ使用コマンドを公開。しかも便利なナンバー表つき。保存版だ！

基本システム解析だニョーン

あにょーん1 ドロップはどうすれば消えるニョ?

基本的に、同じ色のドロップを「縦に」３つ以上つなげると消える。その時同じ色のドロップが隣接していたら、それも同時に消える。配置の段階で縦に３つ以上つながっている場合は、吸って撃ち出せば消えてくれるぞ。

スペシャル玉、虹玉、矢印玉、全消し玉は、ノーマル玉と混ぜて使う（スペシャル玉以外は全色対応）。消えるルールはノーマル玉と同じだ。

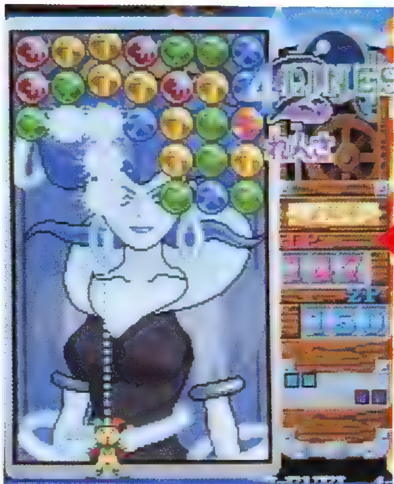
あにょーん2 あとづけ連鎖ってニャニ?

マジドロが生み、パズルゲームに新風を巻き起こしたあとづけ連鎖。おさらい的な意味で、仕組みを見てみよう。

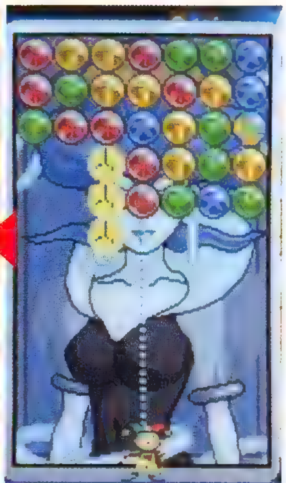
まず、１連鎖目は普通にドロップを３つ縦につなげて消せばＯＫ。そしてその３つが消えている間に、他のドロップを拾って３つつなげると、続けてそのドロップが消えて連鎖になるのだ。これをどんどん続けていけばいい。

このテクニックのおかげで、他のゲームではまず見られない「40連鎖」などのスーパー連鎖が可能に。マジドロの面白さの中核となるシステムなので、ぜひマスターしよう！

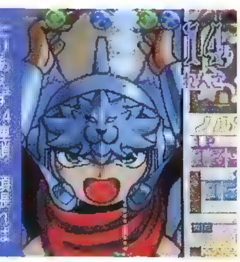




他の玉を拾って、すばやく３つ縦に並べる。これで連鎖になるぞ



ノーマル玉を縦に３つ以上並べると消える。この間に



とりあえず14連鎖、頑張ればもっといくよん

あにょーん3 全消しが難しくなったニョーン

ひたすらモード及びすごろくモードの通常面（炎玉の出る面）では、画面内のドロップをすべて消すと、全消しボーナスが入る。

前作ではフィールド上のドロップが一瞬でもゼロになれば、たとえ自分がドロップを吸い込んだ状態でも全消しとみなされたが、今回はそのインチキ（?）技は不可能に。ちゃんと画面のドロップをすべて消さなきゃなんないのだ。



すべて消すとこうした表示はないけど、ちゃんと加算されてるよ

連鎖講座ざますぅ〜♡

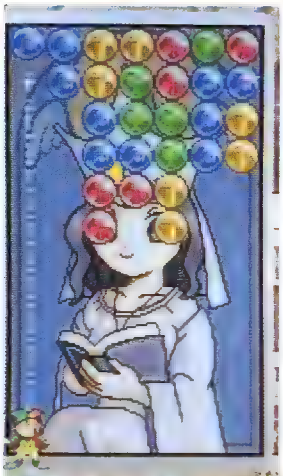


連鎖の心得1 L字組みが基本ざます

前作で一気に有名になった連鎖法。非常にムダがなく、単純な操作で大きな連鎖を組める、優れたテクニックだ。

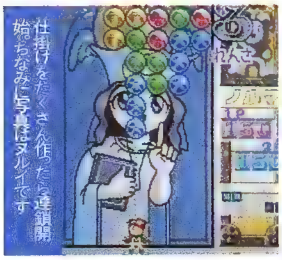
まず、同じ色のドロップを３つ用意する。そして、２つを縦に並べて置き、その横に残りの１つを置いて、ドロップがL字形に並ぶようにする。これが基本形なのだ。

次に、その下にも別の色のドロップで同じような形を組もう。今度はさっきとは逆に、ドロップを逆L字形に置く。こうすると２色のドロップで



３つのドロップをL字形に並べよう。この仕掛けが大連鎖への道


さっき作ったL字の下に、今度は逆にL字を作っていこう


仕掛けをたくさん作ったら連鎖開始。ちなみに写真はヌルイです

2×3の長方形になり、省スペースで2連鎖分の仕掛けになる。こういう仕掛けを画面内にたくさん作っていこう。

実際の連鎖の動かし方は、組んだドロップのうち片方を吸い込んで、もう片方に撃ち出す、というのを繰り返すだけ。カンタンでしょ?

連鎖の心得 2 時間を遅く進ませるざます

消えているドロップの下に他の色のドロップがあると、そのドロップは当然上に昇っていく。この時、ドロップが上のドロップ（または画面の最上段）に接触するまでは、ゲーム内の時間が止まるのだ（しかも自分は動ける）。この間こそが、あとづけ連鎖を作るチャンスだ。

具体的にはドロップを消したら、その消えているドロップの下に他のドロップを撃ち出そう。心得1で紹介したL字組みなら、横の列からドロップを拾って、消えているドロップの下に撃つだけで次の連鎖が発動するぞ。

それ以外の場合でも、連鎖を続けるためにジャマなドロップなどを、消えているドロップの下に「とりあえず」撃ってしまおう。

この技を使うと、バラバラに置いてあるドロップを3つ拾うなどといった時間のかかる作業が短時間で可能になり、連鎖数を稼ぐ時に非常に使える。上級プレイヤーは必ず使うテクニックだ。


消えるドロップの下にドロップを素早く置いてしまおう


すると、連鎖可能時間が伸びる。あとづけ連鎖がやりやすいぞ

連鎖の心得 3 挟み込みは使えなくなったざますか?

前作まではドロップが上からせり上がってくる時は、必ずすべての列が同時にせり上がったが、IIIでは新たなフィーチャーとして、特定の列が先に（デコボコに）せり上がる、というものが追加された。

そのため挟み込み式の連鎖はすぐに仕掛けが崩れてしまうので、今回は忘れていい。まぁ、連鎖中に自然と挟み込みの状況になったらそのまま連鎖させるべきだけど。というわけで、自分で挟み込みの仕掛けを作るのはやめよう。


今回はこういう風にカッタカタでくるので注意だ


これが挟み込み連鎖。今回は崩れやすいのですぐ頼れない

連鎖の心得 4 氷玉は上手に使うざます

けっこうイヤな氷玉。でもこの氷玉が画面上に4つ以上あれば、連鎖の中に氷玉を組み込むことができるのだ。まず3つの氷玉で、ノーマル玉と同じようにL字組みを作る。

そして残りの氷玉を離れた場所に置き、連鎖中にその氷玉を色玉に変化させる。するとL字組みの氷玉もその色に変化するので、バッチリ連鎖に使えるわけ!


氷玉もノーマル玉と同じようにL字形に組んでしまおう


他の氷玉を変色させると、L字の氷玉もその色になるのだ

やっぱり使えた! 敵キャラ使用コマンド公開

やっぱりあった敵キャラ使用コマンド。やり方は

1 画面上のキャラのどれかにカーソルを合わせる。

2 そのキャラクターのタロットナンバーと同じタイムになるまで待機。

3 同じタイムになったら、その秒以内にCを3回押す。

これで画面にフォーチュン、タワー、ハーミット、テンペランス、ムーン、ハングドマンの6キャラが出現。

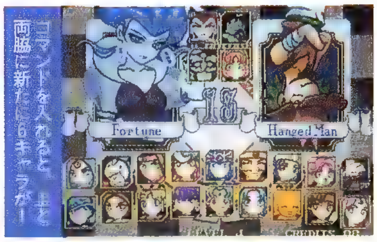
コツは、最後のC3回をテンポよく押すこと。タイミングが早すぎてもダメなので注意。合わせるキャラのオススメはスター。彼女のナンバーは17だから、待たず、あせらず、入力できる。ここで失敗しても別のキャラでまた試せるしね。

ワールドのナンバーは21だから絶対ムリだけど、ナンバー0のフールや20のジャッジメントは頑張れば可能。

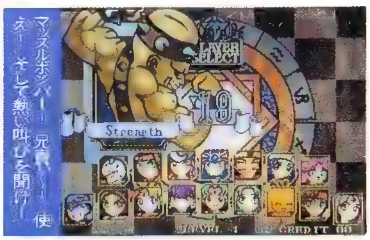
残りの2人、ブラックピエロは残念ながら使えないけど、ストレングス父は別のコマンドで出現するぞ!

やり方はカンタン。カーソルをストレングス（娘）に合わせて、Cを押しながらAかBを押すだけだ。親父好きの人は使うしか!!

ちなみに、どちらのコマンドも使えるのはストーリーモードのみだ。



コマンドを入れると、まずは両脇に新たに6キャラが!



マッスルボンバー! 兄貴〜! 使え〜! そして熱い叫びを聞け!

各キャラのタロットナンバー

キャラ名	No
フール	0
マジシャン	1
ハイプリエステス	2
エンプレス	3
エンペラー	4
ハイエロファント	5
ラバーズ	6
チャリオット	7
ストレングス	8
ジャスティス	11
デス	13
デビル	15
スター	17
サン	19
ジャッジメント	20
ワールド	21

※ナンバーについては異説もありますが、この表ではマジドロIIIのナンバーと対応させています。



使用法は洋服に付けるだけ!
これがC・B(コスプレバッジ)だ!!
QPなんでも相談室コーナー
今月は○神篠くん(8っ)からの質問にお答えします♡
では「コスプレ・バッジ」の秘密を大公開です!!
めぐ♡
CB
サイズ 5×5 (cm)
重さ 5.0 (g)
今ならもう1つついておなじお値段♡
使用後 <15才位>
使用前 <10才>
猫耳
ミュミの猫耳♡ もちろん犬耳でもOKよ♡
シッポ
どうやって動いているのかはナゾ
サービス スクール水着(みずぎ)
とも
バッジ
胸に輝く
コスチューム
その時に応じて大変化!! きわどいスタイルにドキドキ♡
また来月ね See ya!!

緊急速報!!

KOF'97 ユキの声優を一般大公募だ！



●Yuki●

これであなたも京の彼女…!!

とどまるところを知らないSNKのKOF'97キャンペーン！
出場キャラクター募集に次ぐその第２弾は、なんと、なんと出演声優の一般公募だ!!
募集するのは、草薙京の恋人役“ユキ”の声優。４作目となるKOF'97に初登場する彼女にスポットを当てて、その声優をオーディションにより広く一般から募ろうというものだ。
応募要項、優勝者特典など、詳細は決定し次第紹介するのでもうしばらく待っていて欲しい（←だから“速報”なのね）。
それにしてもSNK、やることがもの凄い…！　ユキも闘うのだろうかとか、KOF'97の中で彼女はどんな位置づけなのだろうとか、ストーリーにどう絡んでくるのだろうとか、興味は尽きない!! そうやって今年も、KOFフリークたちを甘美な花園の中に引き込んでいくのだから、もう完全にマイッタ…って感じだゾ！
ユキの声優ということだから、多分、女性だけが対象だと思うが、いやもしかしたらあのSNKのこと！　男もOK…なんて可能性もあるかも!?　とにかく、みんな詳しい情報を待っていてくれぃ!!

キャラクターテキスト

「いいかげん職探せよ」「ほっといてくれリチャード」
世界最強のフリーター、テリーの実像に迫る!

トドメはゲイザーで「OK!」

●テリーの代表技



餓狼3から追加。趣味を生かした(!?)必殺技だ



ジャンプしながらの浴びせ蹴り。使用頻度は高い



ご存じ「バーンナッコー」。バンザイすることで有名!?



パワーゲイザーを3連発する、まさに最強の必殺技だ



テリーといったらコレでしょ。超必殺技だし

●ポーズ



なんとサルがゲイザー撃ってるぅ! サルマネ!?



「オッケィ!」帽子を投げる、おなじみの勝ちポーズ



腹をおさえている負けポーズ。けっこう痛そうだ

●衣装の歴史



ソデが破けた餓狼2の衣装。これが以降の基本に



今見るとかなり違う初代の衣装。バッシュも白だ



ムキッて感じの最新作。前作よりも5kg増だしね



鮮やかなブルーがまぶしい2P。日焼けしてる!?



黒基調の2Pカラー。ソを折るのはこれが最後



KOFのテリーは餓狼に比べて少しスリムなのだ



よく見るとシャツが半ソデに。ジャケットも新調



紫(?)基調の2Pカラー。ジーンズも黒っぽい



ほとんど餓狼2と変化ナシ。ちなみに2Pは濃紺

テリー・ボガード



格闘スタイル：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
職業：フリーター
誕生日：1971.3.15
年齢：26歳
身長：182cm
体重：82kg
血液型：O型
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
嫌いな物：なめくじ
大切な物：ジェフの形見のグローブ
得意スポーツ：バスケットボール
好きな音楽：ロック
特技：女性のスリーサイズを当てること
出演作品：餓狼伝説シリーズ、KOFシリーズ全作品

★NFオフィシャル人気投票

第1回	第2回	第3回	第4回
2位	9位	8位	5位

※プロフィールはリアルバウト餓狼伝説スペシャルのものです('97年4月9日現在)。

テリー・ボガード バックストーリー

●テリー生まれる

テリーとアンディの実の父母についてはオフィシャルではまったく語られておらず、ただ赤ん坊の頃に、養父のジェフに拾われたとあるのみ。

ただ2人とも生年月日がはっきりしており、また実の兄弟と判明しているところをみると、孤児としてはまだ恵まれていたのかもしれない。

また時代を考えると、実の父親はベトナム戦争で戦死したというのも、可能性としては考えられる。



1つ違いの弟、アンディ。幼き兄弟は闘いを通じ、成長していった

●テリー10歳

拾われてから10歳になるまで、テリーはジェフ・ボガードに育てられる。おそらく独身であったろう彼は、子育てに苦労したと思われるが、テリーが大切な物に「ジェフの形見のグローブ」と挙げていることをみても、慕われるよき父親だったようだ。

ちなみにタン・フー・ルーに師事していたのもこの時代。おそらくジェフにくっついて道場に通っていたのだろう。

しかし、その幸福の時も長くは続かなかった。この年、兄弟の育ての親であったジェフが、何者かによって殺害される。誰もがこれをギースの仕業だと分かっていたが、彼に手錠はかからなかった。

兄弟は再び孤児となり、サウスタウンをあとにする。養父の復讐を果たすことを、その幼き胸に秘めながら…。



タン・フー・ルー老師。テリーにとっては祖父のような存在であったに違いない

●テリー20歳 『餓狼伝説』

彼がサウスタウンを離れてからこの年に再び戻ってくるまでの時期も、オフィシャルではほとんど語られない。

その時期に関する記述といえば、ただ独学でマーシャルアーツを修得、幾多のストリートファイトを重ねた末に、自らのファイティングスタイルを確立したというおおまかなものだけである。

そしてこの年、テリーはついにサウスタウンに戻ってきた。養父の仇、ギースを葬るために。

●テリー21～22歳 『餓狼伝説2』『餓狼伝説スペシャル』

宿敵ギースを倒したあと、テリーはサウスタウンに残って平和な日々を過ごしていた。

そんなある日、テリーのもとへ差出人不明の手紙が届く。再びキング・オブ・ザ・ファイターズが開催されるというのだ。ギースが死んだ今、なぜ、誰がこのようなことを？

真相を突き止めるため、また〝真の世界最強の格闘家〟をめざし、テリーも参加を決意する。この大会が、罠であることも知らずに…。

●テリー23歳 『餓狼伝説3』

闇の帝王クラウザーを倒したあと、テリーはアメリカ大陸を中心に武者修行の旅を続けていた。

パオパオカフェ2号店オープンを祝うため、久しぶりにサウスタウンに戻った彼を待っていたのは、秦の秘伝書をめぐる新たなる闘いだった…。

●テリー24歳 『リアルバウト餓狼伝説』

秘伝書をめぐる闘いから半年。テリーの前に再びビリー・カーンが姿を現し、ギースからのメッセージを伝えた。

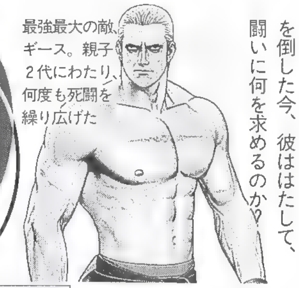
「サウスタウンに戻りな。キング・オブ・ファイターズに参加してもらう」

テリーは目を閉じ、サウスタウンの悪夢をたどりながら拳を震わす。

「帰ってギースに伝えろ。今度こそ貴様の最期だとな！」

●テリー25歳 『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』

幾多の闘いをくぐりぬけ、テリー・ボガードは世界でも間違いなくトップクラスの格闘家に成長していた。ギースを倒した今、彼ははたして、闘いに何を求めるのか？



最強最大の敵、ギース。親子2代にわたり、何度も死闘を繰り広げた

KOFシリーズ

KOFシリーズは基本的にSNKオールスターの祭典という位置づけのため、通常のタイムラインとは少し違った、いわゆるパラレルワールドになっている。

●KOF'94

リゾートを兼ねてのイタリア修行に出ていたテリーに、またもや「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が届く。しかし主催者の「R」とは？

3人一組という新たな闘いに挑むため、また「R」の正体を見極めるため、テリーはアンディとジョーとともに、新たなる「キング・オブ・ファイターズ」への出場を決める。

●KOF'95

地中海の小島でアンディと修行をしているところへ「キング・オブ・ファイターズ'95」の招待状が届いた。まさか…と思いながらも、その背後に悪の影を感じるテリー。

さらには、あのギースも暗躍しているようだ。〝主催者は誰なのか？〟しかし、今はそんなことは関係ない。とにかく出場だ！

●KOF'96

恒例となった3人だったが、当然出場のK・O・Fに、さらに宿敵ギースからの挑戦状を叩きつけられた。新たなる闘志を燃やす3人は、K・O・Fの頂点に立てるか!?

※この記事における年代は、テリーの年齢から計算しているため、必ずしもゲームの発売時期とは一致しません。

相関キャラ紹介

アンディ・ボガード
テリーの実の弟。骨法の使い手にして、不知火流体術師範。いい年してフリーターの兄貴とはえらい違いである。舞とは婚約者も同然の関係!?

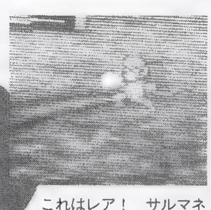
ジョー・ヒガシ
ムエタイ史上最強のチャンプといわれる。ボガード兄弟の親友であり、よきライバルでもある。

ジェフ・ボガード
テリーの養父。当時最高のストリートファイターであったが、かつて同門だったギースに殺されてしまう。

ギース・ハワード
サウスタウンの影の支配者であり、兄弟の養父だったジェフを殺した張本人。1995年死亡、のはずだが…。悪夢はまだ、終わらないのか？

タン・フー・ルー
八極聖拳の達人で、ジェフ、ギース、チンの元師匠（ただしチンは破門されている）。ボガード兄弟の師匠でもある。

● テリーとサル



これはレア！ サルマネバーンナッコーだ！

最近すっかりおなじみになったテリーのペット（!?）のサル。彼のデビューは『餓狼伝説３』のテリー・ステージで、バックのラジカセの脇に座っている。

その後も餓狼シリーズはもちろんのこと、KOF'95にも出演し、なんと最新作であるリアスペでは、ついにサルマネでゲイザーやバーンナックルまで撃ってしまうという大躍進ぶり。

次回作ではテリーの２Pを選ぶと、サルになってたりして…。

設定原画



ワンポイントキャラクターレッスン

テリーのスニーカー

テリーのスニーカーといえば、あの有名なコンバース・オールスター（リアスペではちょっと違うみたいだけど）。1917年に登場して以来、一度も大きなモデルチェンジをすることなく、現在まで作り続けられている。まさにベーシックという言葉がピッタリのバスケットシューズだ。

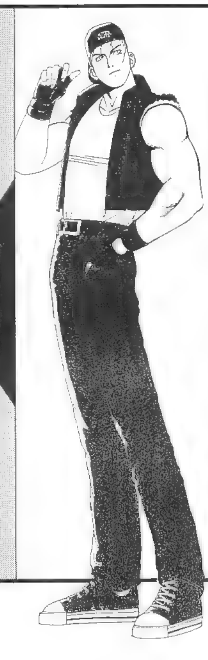
以前はオールスターといえば、テリーのはいてるハイカット（くるぶしまであるヤツ）という感じだったけど、最近はローカット（いわゆるフツーのスニーカータイプ）もイケテる感じ。

もとからカラーのバリエーションは豊富だったが（カモフラージュ柄もある）、春にはパステル系の新色も出て、さらに選択の幅がひろがった。

変わったところではデニム地やエナメル地、さらにはネル素材のものなど、キャンバス地以外の素材を使ったものもある。限定販売のものも多いので、気になるヤツを見かけたら速攻で買いか!?

去年はエアマックスをはじめとするハイテクスニーカーが主流だったけど、今年はどうやら、このオールスターに代表されるローテクものが復調のきざし。

また、今年はオールスター発売80周年でもあることだし、特別限定モデルが発売される可能性も高い（5年前も発売されたし）。Check it Outだ！



特選メッセージ

餓狼伝説

●勝利メッセージ
・俺は親父の仇を取るまでは、負けられないんだ。
・俺の必殺技で、ギースなんか楽勝だぜ!!

餓狼伝説2

●勝利メッセージ
・根性だけじゃ俺をたおせねえぜ！
・あんた手応えあったぜ！

餓狼伝説SP

●挑戦メッセージ
貴様だけは許すわけにはいかねぇ！（VSギース）

●勝利メッセージ
強くなったな。次はかなわねぇかもな。（VSアンディ）

KOF'94

●勝利メッセージ
あんた達には悪いが、今は俺たちの時代なもんでね！（VS中国チーム）
今回も俺たちの勝ちだな。チームメンバーが悪すぎんじゃねぇか？（VS韓国チーム）

餓狼伝説3

●挑戦メッセージ
ギース！　やはり生きていたか！　俺の拳で、今度こそケリをつけてやるぜっ！（VSギース）
何だかゴキゲンナナメのようだけど、ア・アンディをいじめた覚えはないぜ！（VS舞）

●勝利メッセージ
いつからマイの兄貴になったんだ。それに何で秘伝書の

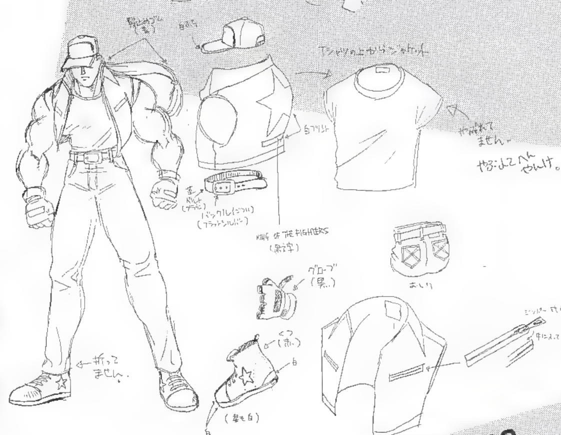
▶キャラクターテキスト

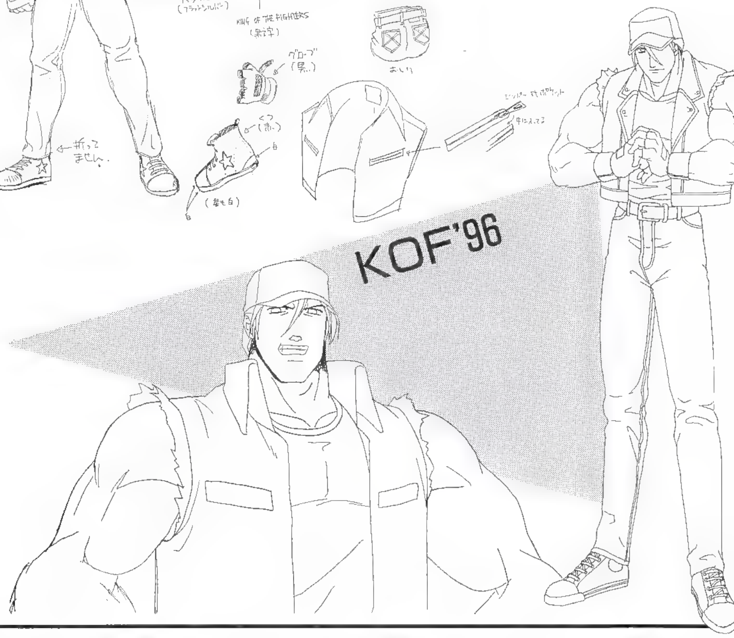
必殺技一覧



	餓狼伝説	餓狼2	餓狼SP	KOF'94	餓狼3	KOF'95	RB餓狼	KOF'96	RB餓狼SP
●必殺技									
バーンナックル	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ライジングタックル	○	○	○	○		○	○	○	○
クラックシュート	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パワーウェイブ	○	○	○	○	○	○	○	○	○
パワーダンク					○	○	○	○	○
ラウンドウェイブ							○		○
パッシングスウェー							○		○
パワーチャージ									○
●超必殺技									
パワーゲイザー		○	○	○	○	○	○	○	○
●潜在能力									
トリプルゲイザー							○	○	○







エンディング



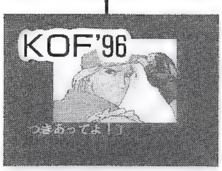
このあと、ギースはテリーの手を自らふり払い、落ちていく…。



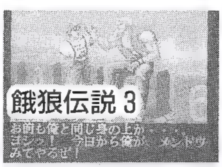
はじめての3人1組でのKOF。今度は1対1で、と再戦を誓う



こんな旅支度なんてしてるけど、結局サウスタウンに残ることに



相変わらず、子供に好かれるテリー。バスケに誘われてるのだ



この子供、まさかその内プレイヤーキャラに…なんてことは…!?



おーい、横の女の子ダレだ？ テリーもスミにおけないねぇ



なんだかいい雰囲気のテリーとマリー。うーん、あやしいぞ



EDの最後にギースが。思えばこれが'96への伏線だったんだねぇ



基本は餓狼2といっしょ…って、よく見りゃ女の子チガウじゃん！

ことを知ってんだ？（VS舞）

KOF'95

●勝利メッセージ

どうした極限流！ 今日はいつになく不調だったのか!?（VS龍虎チーム）

お前達の拳は血で染まっている！ その拳で格闘をやる資格はない！（VSライバルチーム）

RB餓狼伝説

●勝利メッセージ

技の切れが悪くなったぞ。アンディ！（VSアンディ）

おいおい、ジョー！ そんなことでタイトルマッチは大丈夫か？（VSジョー）

OK！ 今度デートする約束だぜ！ 忘れんなよ!!（VSマリー）

KOF'96

●勝利メッセージ

せっかくの炎、くすぶらせんのはもったいないぜ。なあ、正統伝承者！（VS主人公チーム）

冥土までつきあうぜ。ギース、お前を倒すためならな！（VSボスチーム）

RB餓狼伝説SP

●勝利メッセージ

今度は手加減なしだアンディ！（VSアンディ）

オマエ…あいかわらずだなぁ…。（VSジョー）

いい加減にしておけよ！ アンディが心配するぞ。（VS舞）

タン先生、ありがとうございました！（VSタン）

今度またあおうぜ！（VSマリー）

あ、あのさぁ、少しふとった？（VSチン）

リチャードのカポエラはもっとスゴイぜ！（VSボブ）

人のマネだけじゃ勝てないぜ！（VSテリー）

これまでだ！ ギース!!（VSギース）

影の不知火？ アンディもタイヘンだな（VS裏アンディ）

声優

●橋本さとし／餓狼伝説2、餓狼伝説SP、KOF'94、餓狼伝説3、KOF'95、RB餓狼伝説、KOF'96、RB餓狼伝説SP

●餓狼伝説のみ不明

電◎脳◎競◎馬

馬の競走能力偏差値「レイティング」が、競馬ファンの間で大人気!!

レイティングとは、 サラブレッドの初出走以来の実績に成長力を加味した競走能力偏差値。
この科学的客観的データを馬券推理の軸に使うか使わないかで結果に大きな差が出ることは
頭脳派競馬ファンの間では常識となっています。

そして、フロッピー化 絶賛大好評!!



《Windows3.1/95版》
《Mac版》

特別価格
4枚セット　2週間ごとに1枚のお届け
4800円
送料サービス!

定価 1枚 1200円(消費税込み)+送料200円

FD事務局
ホームページ開設!!

競馬フォーラム
レイティングデータ活用サイト
http://www.rara.co.jp/fd/

FDデータの活用法他、役立つ情報を掲載。皆様からのメールで成り立つ掲示板もあります。是非一度ご訪問下さい。

表計算ソフトでの
表展開・ピックアップ・レイト順並べ替え例
《スプリンターズS》

	A	B	C	D	E	F
1	馬　名	性	齢	所属	芝レイト	ダートレイト
2	エイシンワシントン	牡	7	栗東	90.4	
3	フラワーパーク	牝	6	栗東	90.3	
4	ヒシアケボノ	牡	6	栗東	89.8	79.9
5	ビコーペガサス	牡	7	栗東	88.9	76.5
6	サクラスピードオー	牡	5	美浦	87.2	
7	フジノマッケンオー	牡	7	栗東	86.8	85.2
8	スギノハヤカゼ	牡	5	栗東	86.6	
9	ノーブルグラス	牝	7	美浦	86.0	77.9
10	シンコウキング	牡	7	美浦	85.2	
11	ニホンピロスタディ	牡	6	栗東	84.3	78.0
12	トーヨーロータス	牡	5	美浦	83.9	73.0

約4000頭分の最新レイティングデータをテキストデータの形で1枚のFDに収録。
表計算ソフトを使用して添付手順書に沿って簡単に表へと展開すれば、
並べ替えや項目追加や出馬表作成も、簡単にできます。
表計算ソフトは、マイクロソフトエクセルかロータス1-2-3をお使い下さい。

お申込み方法

① 申込書をお送り下さい。

FAX 03-3402-4586
24時間受付
申込書の拡大コピーか、同内容を大きく書かれた用紙をご送信下さい。

もしくは
どちらの方法でもOK。

郵送 申込書をハガキに貼るか、封筒に入れてご送付下さい。
〒150 渋谷区神宮前1-20-2 ホワイトコーポ101
競馬フォーラムFD事務局(ラビットスタジオ)

② 料金を銀行振込して下さい。

銀行振込 三和銀行　池袋西口支店
当座29375　株式会社 芸文社
振込手数料はお客様のご負担になります。

①と②を4月18日(金)迄に完了して下さい。
郵送は4月18日消印有効。
振込は4月18日振込手続き分有効。

●お問い合わせ先：競馬フォーラムFD事務局(ラビットスタジオ)
TEL.03-3405-8240(月〜金 11:00〜12:00／14:00〜18:00)

本誌「競馬フォーラム」の発売日(隔週月曜日発売)に、最新レイティングデータを収めた1枚のFDをお届けします。今回お申し込みの方への第1回目のお届けは4月28日です。詳しくは、事務局まで。

●本データを表としてご覧になるためには、ウィンドウズパソコンかマッキントッシュパソコンと、表計算ソフトが必要です。●ご使用のマシン環境で表計算ソフトがご使用できるかどうかが不明の場合、ご購入店等にご確認ください。その他、データに関する事柄以外のご質問は、パソコンおよびソフトのご購入店にお問い合わせください。●本データの著作権は(株)芸文社に帰属します。個人でお楽しみになられる以外のご使用(販売·貸与·譲渡·転載他)は、法律で禁じられています。●記載の会社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。

発行·発売元:(株)芸文社

レイティングFD　申込書

どちらかを丸でおかこみ下さい。➡ 《Windows 3.1／95版 希望》　《Macintosh版 希望》

お名前 (会社名でなく個人名をご記入ください)　フリガナ　年齢　歳

送付先 御住所·お電話番号
送付ご希望先の御住所とお電話番号をご記入ください。
どちらかを丸でおかこみ下さい　ご自宅　お勤め先
〒□□□-□□
(お勤め先に送付ご希望の方は会社名·所属部課名もお書きください。)
TEL.

ネー⑤ ⬅ ワープロ·手書き等で申込書をお作りになる場合、このナンバーも記して下さい。

当たり馬券に直結、驚異のレイティングマガジン
競馬フォーラム RATING MAGAZINE
定価980円(税込)　隔週月曜日発売
●全国書店、一部駅売店、一部コンビニエンスストアでお求めください。
●一部地域によっては発売が遅れる場合があります。

株式会社 芸文社　〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03(5992)2051【振替 00100-3-9359】

ティンクルスタースプライツ
設定原画&開発インタビュー





マジカルスプライト ロードラン

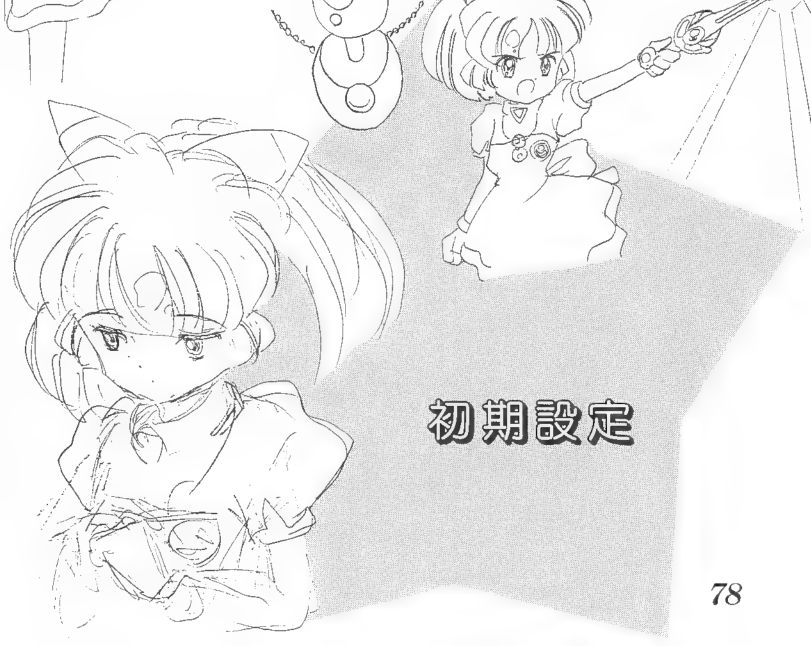
種　族	：妖精族のプリンセス
年　齢	：10歳
血液型	：O型
趣　味	：甘い物を食べる、ダジャレ
性　格	：元気で明るい
好きな物	：甘い物
嫌いな物	：辛い物
乗り物	：魔法のほうき
声　優	：加藤雅美

　この物語の主人公で、元気いっぱいの王女様。心身共に超元気印のマジカルガール。魔法のジョイスティックで大活躍！　元気すぎて何をしでかすか分からず、お供のラビキャットも苦労が絶えないぞ。
「ヤッピー♡　ルッピー♡　ラン、がんばりまーす！」



裏 設定公開！

　この世界の住人は光、土、火、水、風のいずれかの属性を持ち、それぞれに王家が存在する。彼女は光の属性を持ち、ティンクルスターは光の王家のシンボルである。
　しかしこの平和な世界には特にかなえてもらわなければならない願いもなく、そのため警備もずさん（ってゆーか、警備してたかどうかもアヤシイ）で、簡単に奪われてしまう。
　好奇心旺盛な彼女はすぐに飛び出す。もっともティンクルスターを取り返すというのは名目で、単に冒険がしたかっただけ、というのが真相らしいか。魔法のジョイスティックは王家に代々伝わるもの。



初期設定

ドラゴン・スター

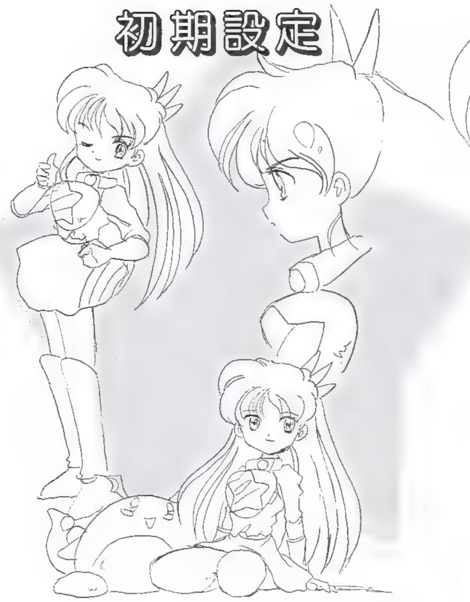
リアリー・ティル







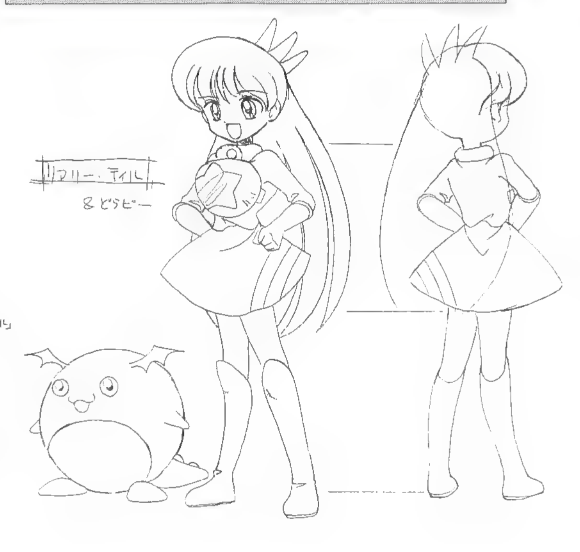
初期設定



裏 設定公開！

火の属性を持つ竜族の第一王女。ドラピーも成長すればゴツいドラゴンになるらしい。
闘争心がさかんな家風で、他者との競争に勝つことが美徳とされる。この世界では基本的に戦争は起こらないので、彼らの闘争本能は自然と競争に向けられるようだ。
ところがライバルであるべきランは母親譲りののんきな性格（これも家風？）で、彼女の気持ちをイマイチ理解していない。そのためリアリーがイライラして怒ってもどこ吹く風。
それでもしつこくからんでくるあたり、リアリーも別にランを本当に嫌いなわけではないのだろう。





種　族	：竜族のお姫様
年　齢	：10歳
血液型	：A型
趣　味	：どらぴーに乗って空を駆けまわること
性　格	：現実主義者、怒りっぽい
好きな物	：ひ・み・つ☆
嫌いな物	：おかっぱの女
乗り物	：ドラゴンの子供（ドラピー）
声　優	：伊藤芽久美

妖精族と勢力を２分する竜族の王女で、ラン最大のライバル。ランを宿命のライバルだと勝手に思い込んでいるのだが、ランの方は仲良しのお友達と考えている。気の強さと火の魔法なら誰にも負けないぞ！
「ラン！　どっちが先にティンクルスターを手に入れるか…勝負よ！」

初期設定

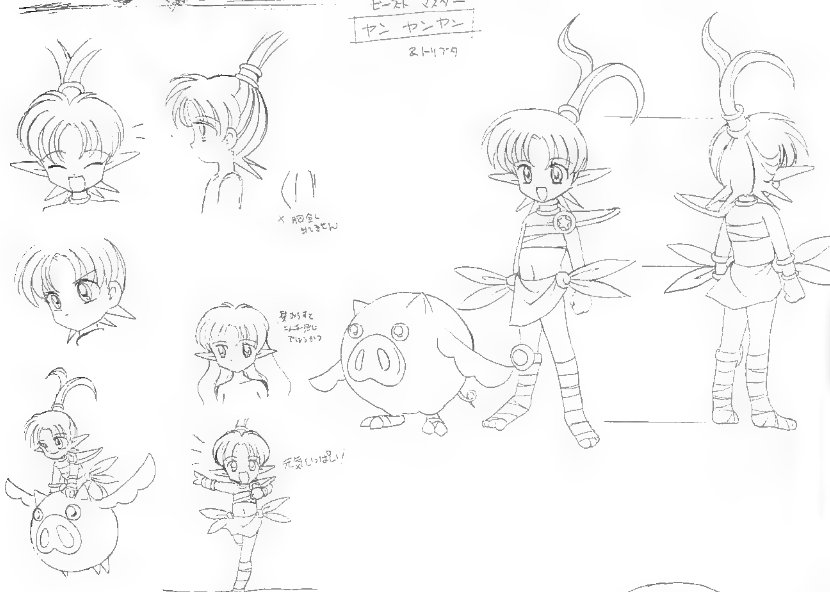




ビースト・マスター ヤン・ヤンヤン

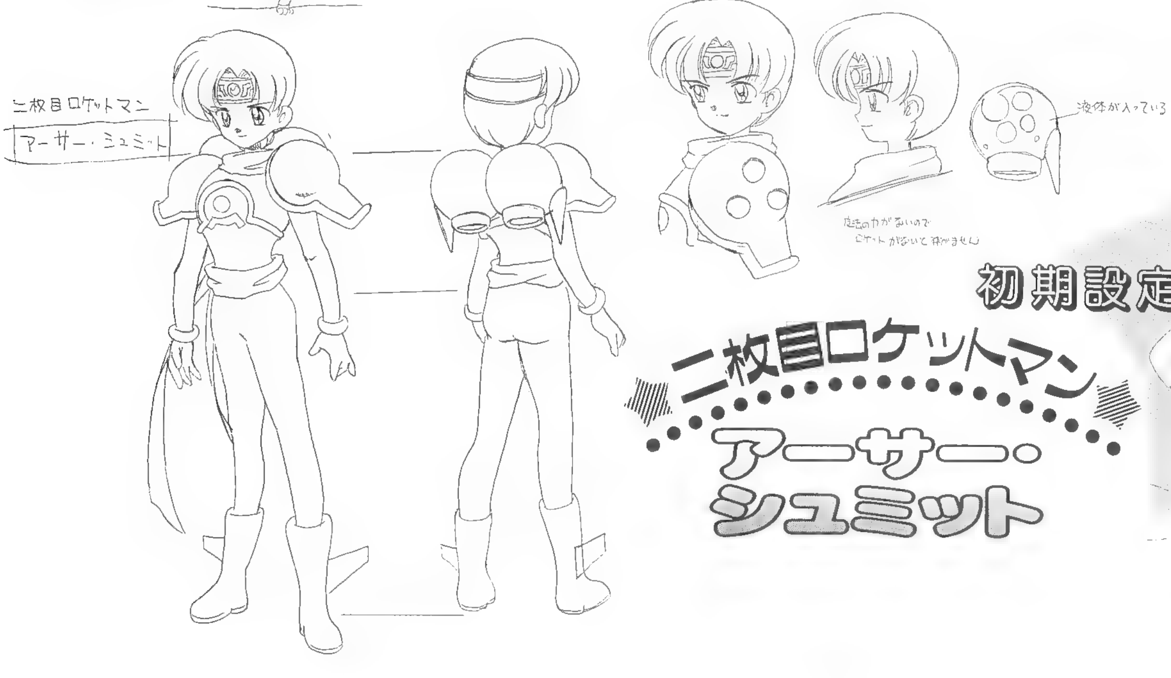
種　族　：森の妖精
年　齢　：７歳
血液型　：B型
趣　味　：動物と遊ぶ、水浴び
性　格　：やんちゃ
好きな物：果実
嫌いな物：機械
乗り物　：トリブタ
声　優　：加藤雅美
　　　　　（トリブタ：原田正夫）

　虹色の森をつかさどる最年少のビースト・マスター。今はトリブタしか乗れないが、持ち前の勇気で空をかける！
　ビーストマスターとして修行をつむと、トリカバ、トリゾウ、トリキリン、トリツキノワグマなどに乗れる…かもしれない。
「あたいに任せるモン！　飛べ！トリブタ！」

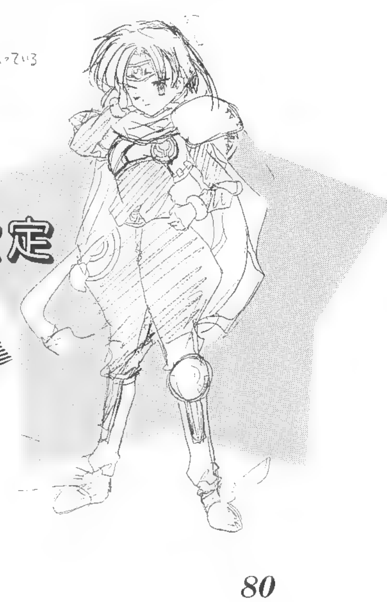


裏 設定公開！

　森に住む野生動物を飼いならし、空を飛ぶように仕込む。それが森の妖精の仕事であり、娯楽である（この世界は別に一生懸命働かなくても生きていけるらしい。なんてウラヤマシイ世界だ）。属性は風。
　ちなみにトリブタなどは最初から羽根が生えているわけではないらしく、互いに心を通じ合わせ、根気よく空を飛ぶことを教えることによって、飛ぶようになるんだとか。



初期設定



二枚目ロケットマン アーサー・シュミット

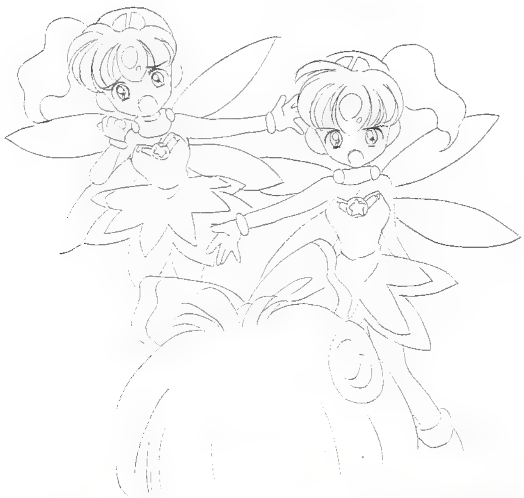
妖精コンビ ティンカー＆リンカー

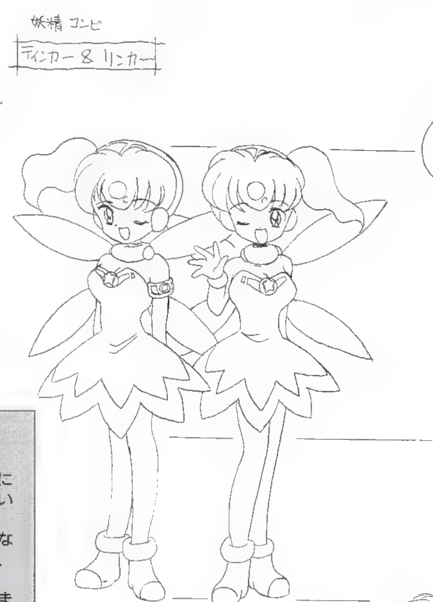
種　族：女王つきの妖精
年　齢：16歳
血液型：AB型
趣　味：家事手伝い
性　格：温厚
好きな物：おそうじ、おせんたく
嫌いな物：なし
乗り物：羽根で飛ぶ
声　優：ティンカー　伊藤芽久美
　　　　リンカー　蓑田まゆみ

いなくなったラン王女を連れ戻すために城を旅立つ。２人とも同じ性格。２人の力をあわせると強力だ！でも戦うのはティンカーだけ。
「チームワークでがんばりまーす！」



初期設定







裏 設定公開！

ランおつきの教育係。属性は光で、ランの王家の親戚筋にあたるが、実はその体質はランたちよりもスプライツに近いといわれる。
普段は体長30cm程度だが、ランたちと同じスケールになることも可能なようだ。ただし、その時は羽根はなくなり、自力で飛べなくなるらしい。
透き通ったきれいな物を集める習性があるが、集めてしまえば満足らしく、惜しげもなくため撃ちで放出してしまう。





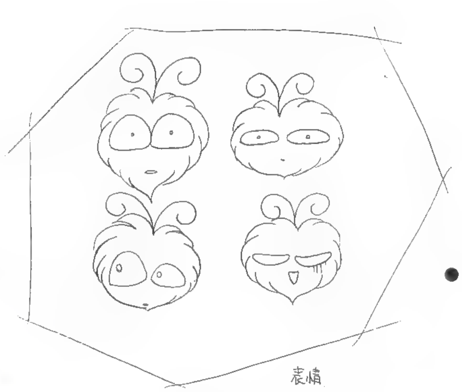
種　族：妖精族の親衛隊長
年　齢：16歳
血液型：A型
趣　味：ランさんの追っかけ
性　格：ドジでお調子者、キザだがカッコつかない奴
好きな物：ランさん
嫌いな物：ランさんとの仲を邪魔する者すべて
乗り物：ロケットリュック
声　優：原田正夫

大好きなあの娘のために戦う最速の騎士。めざすはティンクルスターただ１つ！　どうにもカッコのつかない二枚目半だが、ランを思う気持ちは人一倍だ！　年齢差がやばいような気もするぞ！
「僕のスピードについてこれますか？」

裏 設定公開！

光の王家の親衛隊長といえば聞こえはいいが、この親衛隊、実は彼が勝手に作ったもの。したがって隊員数は1。彼が作ったと聞くと、王家の親衛隊というよりも、アイドルの親衛隊っぽいような気が…。彼自身は風の属性を持つ。
背中のロケットリュックは、自分で作ったといってるが、実はとあるバザーで怪しいネコ仙人（正体バレバレ）から購入したというのが真相らしい。彼自身は魔法が使えない。
ランにぞっこんで、部屋はランのポスターやキャラクターグッズで埋められているらしい（大丈夫か!?）。





なぞ生物
なんじゃもんじゃ

種　族	：けもんじゃ族
年　齢	：毛の数（推定２万歳）
血液型	：？
趣　味	：毛の手入れ
性　格	：色によって異なる
好きな物	：ワカメ、昆布
嫌いな物	：ストレス
乗り物	：自力で飛ぶ
声　優	：？

全身毛だらけの生物。性別、年齢、生態その他何もかも不明だが、やる気だけは満々のようだ。余談だが、毛をむしっていくと最後には何も残らず、むしった毛が固まって動き出すという報告がある。
「なんじゃもんじゃ！」

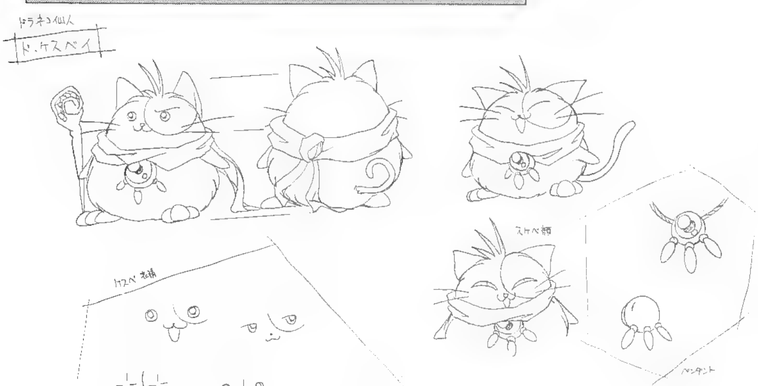
初期設定



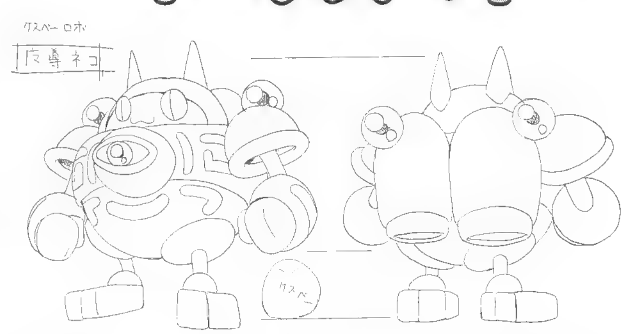


裏 設定公開！

すべて不明で属性も不明。体の色以外に固体を識別する方法もなく、大体、体ごとに意思があるのかも不明。
他のキャラの２Ｐカラーは、着替え、あるいは物なのだが（同キャラ対戦の時って…え、禁句⁉）、彼らの場合は別の個体が戦っているらしい。
ボスキャラのなんじゃ王は別名なんじゃ西方神とも呼ばれ、彼らの間ではたいへん偉い存在らしいが、これまた謎。



ドラネコ仙人
ド・ケスベイ



種　族	：ネコの仙人
年　齢	：６万５千536歳
血液型	：？
趣　味	：ひなたぼっこ
性　格	：すけべ
好きな物	：若いおなご
嫌いな物	：？
乗り物	：魔力で動く「魔導ネコ」
声　優	：原田正夫

自称"世界一の魔法使い"そして世界一のスケベ。いうだけあって魔力は絶大だ！
「ワシの魔導ネコに勝てるかの？」







トレジャーハンター マッキー＆ペンテル



	マッキー	ペンテル
種　族	：ミミリン族	ミミリン族
年　齢	：14歳	14歳
血液型	：A型	O型
趣　味	：金をためる	ぬいぐるみ集め
性　格	：強気	超臆病
好きな物	：金	ぬいぐるみ
嫌いな物	：損すること	臆病な自分
乗り物	：魔法のエンピツ	
声　優	：伊藤芽久美	蓑田まゆみ

新たな秘宝を求め続ける２人がたどりついた目標はティンクルスター！　２人組だけど戦うのはマッキーだけだ。

「ウチらに任せな！　いくよッ、ペンテル！」「は、はい…」

裏 設定公開！

経済観念の稀薄なこの世界でマッキーがこれほどお金にこだわるのは、単にピカピカ光る物が好きという、一部のミミリン族の習性によるものらしい。でも、ペンテルは普通に可愛い物が好きなだけという、女の子っぽい理由で宝さがしをしているらしいぞ。

ペンテルは正確にはミミルン族に分類される（どう違うんだか…）。２人とも光の属性と風の属性が混ざっているらしい。

マッキーの魔法のエンピツは、ランの魔法のほうきと同じくこの世界では空を飛ぶための一般的な道具で、わりとカンタンに手に入るようだ。



初期設定





初期設定

裏 設定公開！

王立科学アカデミー顧問、『魔動力の発見者であり、魔動機関の発明者、王立魔法学会最高委員会議長、王立魔法大学教授にして学長、王立ひなたぼっこ研究会理事長兼月刊ひなたぼっこのライター、その実体はただのすけべ（っておい…）。

ちなみにラビキャットの恩師でもある（王立魔法大学で彼に学んだらしい。大卒なのか、ラビキャット…）。

魔法世界における科学の探求者であるド・ケスベイは、多数派の中での少数派指向という意味において、仙人と呼ばれる（色欲旺盛なのもこの世界では珍しいのかも）。

属性は不明。ボム攻撃で大津波を使っているが、あらゆる属性を使いこなせるらしいので、水の属性、というわけでもないようだ（ちなみに今回、水の属性を持つ者は登場しないとのこと）。



裏 設定公開！

メヴィウスは土の属性の王のため、彼女を生み出すことは簡単なことだったらしい。オリジナルよりも胸を大きくしたのはメヴィウスの意思ではなく、親衛隊からのリクエストだとか（こいつら…）。
メヴィウス自身は別にランに気があるわけではない（あったらアーサーどころの話じゃないよな）。本人は気づいていないが、実は年上のメモリーにひかれているようだ。

暗黒スプライト
ダークラン

種　族	：メヴィウスがランに似せて魔法土から作り出した
年　齢	：3日と3時間（外見は10歳）
血液型	：不明
趣　味	：戦い
性　格	：キッツーい
好きな物	：メヴィウス様
嫌いな物	：メヴィウス様以外の連中
乗り物	：魔法のホウキ
声　優	：加藤雅美

メヴィウスが土から造ったランの分身。魔法力、腕力、視力その他、すべての面でランを上回っている。ついでに胸も少し大きい。性格、外見ともランの正反対な娘。メヴィウスもどうせなら自分をもう1体作ればよかったのに。
「暗黒の力、見せてあげる!!」

初期設定





メヴィウス親衛隊グリフォン&エヴィン&バーン
グリフォン

種　族	：メヴィウス親衛隊長
年　齢	：16歳
血液型	：A型
趣　味	：死に真似・吐血
性　格	：軟派（一見、真面目）
好きな物	：女の子、娘、乙女
嫌いな物	：醜いもの
乗り物	：グリピー
声　優	：峰松公明

悪の帝王メヴィウスの手下の3人組だが、戦うのはグリフォンだけ。リーダーのグリフォンを筆頭に、そろいもそろって全員女好きだ！
「われら無敵の親衛隊！」
「えいえいおー！」



ティンクルスター スプライツ 開発インタビュー

Q：まずは基本コンセプトやウリ、セールスポイントをお聞かせください。

A：誰もが気楽にプレイできる対戦シューティング！
ウリは（開発中にできていったものもありますが）「今までにない対戦感覚」、「爽快な連爆システム」、そして、「かわいいキャラクターたち」です。

Q：史上初の"対戦シューティング"ということですが、どのような経緯でこのジャンルに決定したのでしょうか？

A：最初に「シューティングで対戦」は決まっていました。
通信や上下2分割も考えられましたが、最終的にこういう形（左右2分割）になったのは、両方のプレイヤーが平等な状況で対戦できるようにするためと、ちょうど縦画面のシューティングと同じ感覚になり、画面インパクトも強くできるからです。

Q：『連爆システム』がとても爽快ですが、これは最初からこのような形で組み込まれていたのでしょうか？

A：敵の送り方は色々なパターンを考えました。10種類以上考えた中で、一番分かりやすくて爽快な送り方でしたので、現在の形になりました。

悪の帝王 メヴィウス

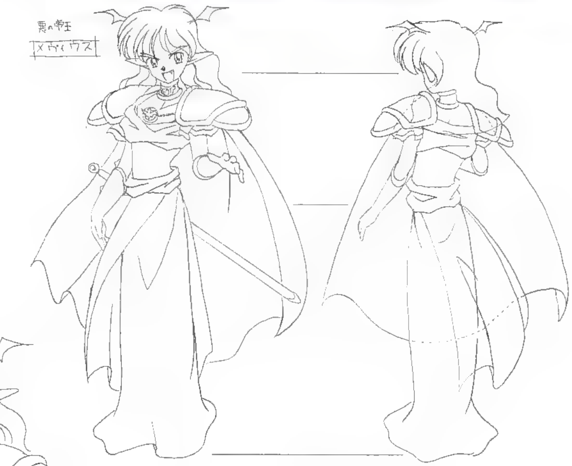
種　族：ダーク・エンパイヤ族
年　齢：自称10万歳（本当は25歳）
血液型：A型
趣　味：囲碁、将棋、世界征服（を企てること）
性　格：ひとことでいうなら間抜け
好きな物：世界征服（実現したことはない）、ペットのコウモリ（サッップァー・ブリャスター）
嫌いな物：妖精ども、腰痛（悩んでいる）
乗り物：暗黒魔力で飛ぶ
声　優：西川嘉人

ダーク・エンパイヤに住む悪の帝王。5千年前に悪の限りをつくした先祖が「スプライツ」に倒されたことをまだ恨みに思っている。プロフィールやその行動のそこかしこに間抜けさが漂う。帝王といっても、親衛隊3人ときゅうきょ造ったニセ主人公しかいないというのは…。
「復讐だ！　やってやるわ!!」

裏 設定公開！

悪の帝王…といっても、しょせんこの世界の悪人である。5千年前の悪事といっても大したことではないのだろう。
実際、土の属性（この世界では闇の属性でもあるらしい）の王家である彼の役割は、平和すぎるこの世界に時々騒ぎを起こすことらしいのだ。そしてスプライツもまた、その乱れを収めるという予定調和のもとに存在しているという。
そのためか彼はエンディングで、「世界征服はいつでもできる、まず腰痛を治してくれ」とティンクルスターに頼む。
実際この世界で征服は簡単らしく、王位を継承した13歳の時にも世界征服を企み、メモリー女王（当時は王女）をさらっている。もっともこの時はメモリーがスプライツとなって、メヴィウスは撃退されてしまったようだが。
この戦いで彼は腰を痛めたのだが（ということは13歳から腰痛持ち）、今回洗脳のために女王を訪れた時に「あらー、おひさしぶりですねぇ」と、女王を油断させることができた（油断すんなよ…）。







初期設定





初期設定

裏 設定公開！

メヴィウスに忠誠を誓う3人組。なんとグリフォンは風の王家の王子であり、バーン（背の高い方）はその親友。
2人は王族の窮屈な暮らしがいやで家出し、メヴィウスのところに世話になっている（実はナンパがしたくて抜け出したらしい）。背の低いエヴィンは実はメヴィウスの弟で、女好きな点でグリフォンたちと意気投合したという。
メヴィウスもこんな部下ばっかで苦労してそうだ。3人の名前は某アニメの題名からとった、というウワサが…。

Q：このゲームの開発過程で、もっとも苦労した点はどのへんでしょう？
A：連爆システムが形になるまでと、CPUにシューティングをさせること（1Pプレイの時）が苦労した点です。
Q：開発スタッフの中でイチオシのキャラは誰ですか？
A：キャラの人気は"ティル"と"ヤンヤン"ですが、強さ的には"なんじゃ"、"メヴィウス"がおススメです。
Q：最近のADKのゲームらしく、設定が細かく作り込まれていますが、ウラ設定などでおもしろいものなどありましたら教えてください。
A：キャラクターたちが通う学校があって、普段は愉快な学園生活が繰り広げてられている、という設定があります。
Q：なんじゃもんじゃは、なぜ『髪が黄色く服が赤く、リボンをつけた女の子』を見ると怒りだすのでしょうか？
A：ただの習性です。どうしてなのかは永遠の謎です。
Q：アーサーの部屋は、"ラン"のポスターやキャラグッズで埋められている…ということは、そういうものが売られてるんでしょうか？　まさか全部彼の自作とか…。
A：もちろん自作のものもありますが、作れば作っただけアーサーが買ってくれるので、ちゃんと商品化されています。



光の王女
スプライツ

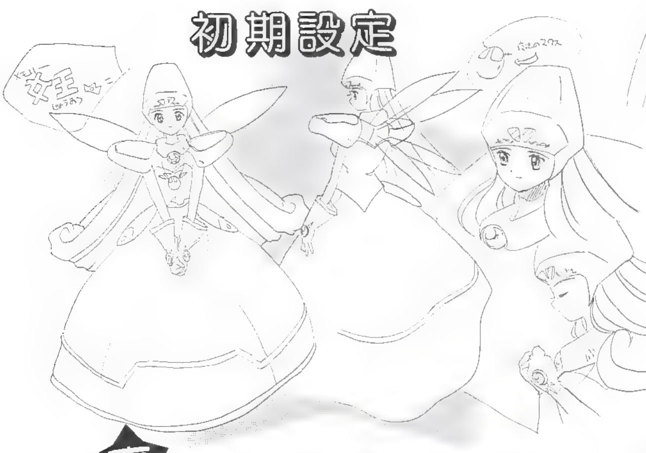


種　族	：伝説の妖精族
年　齢	：伝説によってさまざま。今回は15歳くらい
血液型	：O型
趣　味	：転生
性　格	：清らかな心をもつ
好きな物	：この世界のみんな
嫌いな物	：悪い心
乗り物	：自力飛行
声　優	：蓑田まゆみ

5千年前、今と同じように危機に瀕した世界を救った、プレアミューズの歴史にたびたび現れる伝説の戦士。転生を繰り返し、王国の危機を救ってきた。それらが宿命とかでなく「趣味」というのは何だかすごいぞ。

今はある少女に転生している。神の使い、「ゴッドラビキャット」を従えている。彼女の力はティンクルスターによって目覚める。

初期設定



マジカルクィーン
メモリー女王



種　族	：妖精族の女王
年　齢	：30歳
血液型	：O型
趣　味	：ご飯を食べる
性　格	：おしとやかでのんびり屋
好きな物	：食べ物全般
嫌いな物	：何でも食べるので、なし
乗り物	：羽根で飛ぶ
声　優	：加藤雅美

メヴィウスをたおしたラン（スプライツ）の前に現れたのは、あまりにのんびり屋なためにたやすく洗脳されてしまった母親であった。プレアミューズの女王でもある彼女ははるか昔、伝説のスプライツだったこともあり、その魔力は想像を絶する。

のんびり屋すぎて、洗脳されているという自覚もなしに、なんとなく戦っているらしい。すごい大食。

「あら～、おなかがすきましたわ～」

裏 設定公開！

ランの母親。極度に食い意地がはっているが、これにはちゃんとした理由があり、実は消費活動を活性化するという王族の使命に基づいた行動なのだそうだ。

彼女の食い意地によって、この国の食文化と経済が発展するというわけ（火の王家は競争をあおり、土の王家は破壊的行動をあおっている。もしかしたら、風の王家では女好きをあおっているのかも）。

別にランもやがて食い意地がはってくるというわけではなく、やがてその使命を見つけ出すことが王位を継ぐ条件となる（グリフォンたちは逃げ出したとあるが、実は武者修行なのかもしれない）。

ちなみに気になる旦那、つまりランの父親だが、存在しないらしい。ランはメモリーが20歳の時、お城の裏の畑のキャベツの中から出てきたそうだ（この王家ではそれが普通!?）。

Q：アーサーは魔法が使えないそうですが、この世界では魔法を使えない者というのはめずらしいのでしょうか？

A：魔法が使えない人はめずらしくありません。属性は持っていても、それぞれの家系で得手、不得手があります。

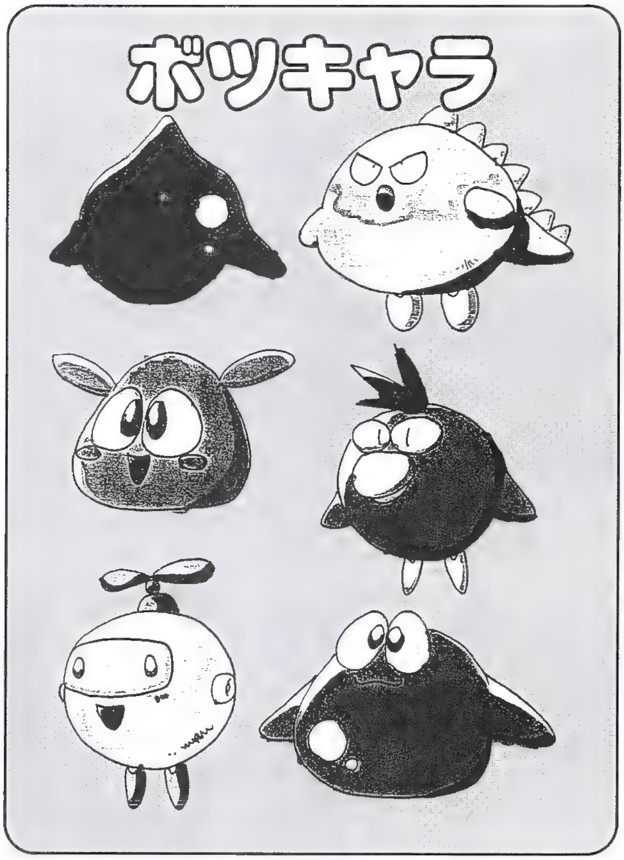
また、魔法のほうきや魔法のえんぴつなど、飛ぶ魔法が使えなければ、そのための道具を買えばすむようになっています（ホームセンターで2千9百80円／お1人様1本限り、みたいな感覚です）。

Q：メヴィウスの先祖が起こした"5千年前の悪事"とは、具体的にはどんなものだったのでしょうか？

A：はるか5千年前、各王家の定期懇談会がおこなわれた時に、土の王家の代表メヴィウス1世、すなわちメヴィウスの先祖が出席者全員の3時のおやつを持って逃走、あまりのショックに光の女王が倒れて世界が暗黒に包まれかけてしまいました。

光の王家の副代表として出席していた、当時王女であるスプライツが1世を追いかけ、おやつを取り返します（この時の争いで1世は腰を痛め、彼の子孫は腰が弱くなる）。

おやつが戻ってきたことで光の女王も喜び、その喜びのエネルギーが、おやつをティンクルスターに変えたのです（ただし、おやつが奪われたという事実は、両者にとってあまりに情けないので伝わっていない）。



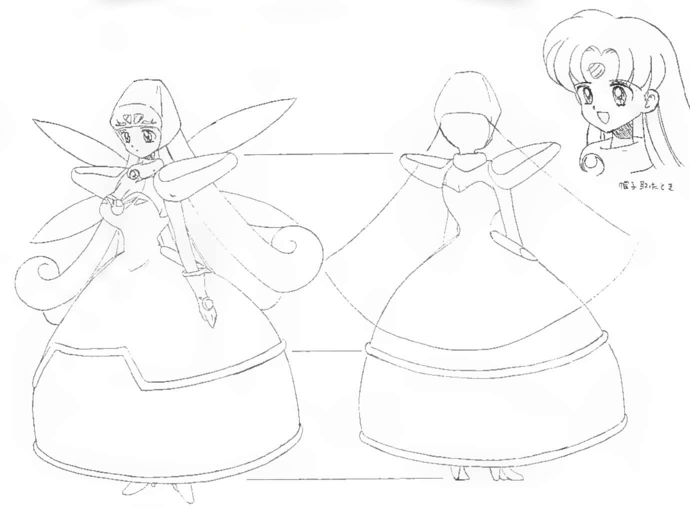
裏 設定公開！

光の王家の守護者、伝説の妖精。平和すぎ、ともすれば退廃の道をたどりかねないこの世界での善悪のバランスをつかさどる存在であるという。

メモリーも変身したことがあるそうなので、どうやら代々の王女に転生しているようだ。変身している最中はランの意識とスプライツの意識が同時に存在しているらしい。







Q：〝グリフォン〟と〝バーン〟はメヴィウスのところに世話になっているそうですが、実はメヴィウスってけっこう世話好きなんでしょうか？

A：というか、あまり友達がいないのでは？　土から女の子（ダークラン）とか作ってるわけだし…。

Q：光の王家は代々女王が治めているようですが、男はまったく存在しないのですか？

A：スプライツ最大の謎です。

Q：今回、〝水の属性〟を持つ者やその王家は未登場ということですが、設定などありましたら教えてください。

A：クールな性格の王家です。争いごともわれ関せずみたいな態度ばっかとってます。この世界でニヒルを気取ってもアーサーのようにこっけいなだけですが。

Q：ズバリ、続編は予定されていますか？

A：人気しだいでは出るかもしれません。構想は常に練っています。ゲームセンターで見知らぬ人と腕試しもいいですが、家庭用で親しい友達と和気あいあいでやる方が向いているかもしれませんね。

Q：最後にファンのみなさんに一言お願いします。

A：このゲームでヤッピールッピーな気分になってください。ゲームへの意見などもお待ちしています。



ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー13

夢工房

株式会社夢工房

●平成8年8月5日設立
コンシューマーゲームやネオジオオリジナルソフトの開発の他、業務用からのコンシューマーへの移植をおこなっています。
オリジナルソフトの方は現在仕込み中。

移植を手がけるグループ会社 開発職人集団「夢工房」

今回の〝ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー〟はいつもと少し趣向を変え、ネオジオ作品のPS、SSへの移植も手がけるSNKのグループ会社、夢工房にオジャマ。
話を聞いていくうちに、簡単だと思っていた移植が、こんなに苦労するものだったのかとビックリ。さらにオリジナルの話もチラホラと!?
今回のインタビューに答えてくれたのは井田開発部長。では、はじまりはじまり～。

アレもコレも夢工房担当!

――まず初めに、今までセガサターン（以下SS）、プレイステーション（以下PS）に移植されたSNKのタイトルで、夢工房が担当した作品名をお願いします。

「『KOF'95（PS版）』、『リアルバウト餓狼伝説（PS版、SS版）』、『KOF'96（SS版）』、『メタルスラッグ（SS版）』が今まで手がけた移植タイトルです。
さらに現在、PS版の『KOF'96』と、同じくPS版の『サムライスピリッツ剣客指南パック』を開発中です」

――SNKは〝今後も『サムライスピリッツ天草降臨』や『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』などのPS、SSへの移植を検討していく〟とアナウンスしていますが（本誌2月号SNK年頭インタビュー参照）、こちらの方は具体的な動きなどはありますか?

「まだ何ともいえないですね。SNKさんの方でも、この2作はまだ正式に移植を発表されていませんし。まぁ私どもの方で移植をやらせていただけるのなら、それはもちろん全力でやらせていただきますが」

移植はこんなにタイヘンなのだ

――ネオジオタイトルをSSやPSに移植するにあたって、特に苦心された点などはありますか?

「これはよくいわれるんですが、〝16ビット機であるネオジオのソフトを32ビットのSSやPSに完全移植するのなんて簡単なはず〟という意見があります。実はこれが違うんですよ。まぁ、かくいう私も実際に手をつけるまでは楽観視していたんですが。
どちらかというと、ネオジオというのはパワーは小さいものの、容量がとてつもなく大きいんです。32ビット機はその逆ですね。パワーは大きいが、容量はそうでもない、というよりも、ネオジオの容量が大きすぎるわけです。
この時点で100パーセントの移植、というのは非常に難しくなります。しかも各ハードの特性や購買層を考えてのアレンジ、ということも考えなければいけないわけです」

――例えば一般向けのPSでは難易度を下げたり、ヘビーユーザーが多いSSにはなるべく忠実に移植する、というようなことですか?

「そういうことです」

――確かに完全移植、というのは難しいのかもしれませんね。ウチの編集部にも、ネオジオCDに対してすら〝あの技のグラフィックが一部削除されている〟という投書が



『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』はいつ?　※写真はネオジオ版

株式会社夢工房　開発部・部長

井田隆也さん



●神奈川県出身　年齢不詳
長い間ゲーム業界に生息していていろいろやりましたが、やっぱりゲーム作りが一番おもしろいですね。
趣味はドライブ。田舎の道や漁村を走るのが好きです。

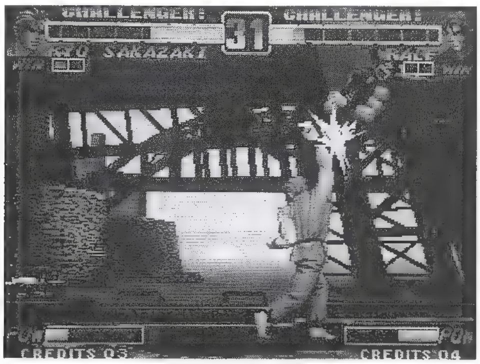
たりしますからね。
「そうなんですよね。SSはまだいいんですよ、拡張ラムがつきますから。まぁ多少は削除されるところもありますが、普通に遊んでいる分には分からないレベルですし、ほぼ完全移植といえるわけです。
ただ、PSがけっこう苦労させられますね。もともとスプライト処理は苦手な方ですし、ハードに対する考え方、基本設計もまったく違います。
そこで何を取って何を捨て、いかにオリジナルに近づけていくか、という作業になっていくわけです。これがとにかく難しいんですね。
まぁ先ほどの話にもあった通り、ネオジオ、ひいてはSNKさんのファンは熱狂的な方が多い。その分チェックの目も厳しくなるわけでして、こちらとしましても、うかつな移植はできないわけです。
というわけで、私どもではとにかくゲーム性を第一に考えています。細部にこだわるあまりスピードなどが犠牲になって、ゲームとしてつまらないものになる、というのも本末転倒な話ですからね」

移植最新作も自信作！ SS版メタルスラッグ

――移植を手がけた中で、もっとも新しい『メタルスラッグ』についてお願いします。
「これは自信作ですね。ほぼ完全移植といえます」
――タイムアタックなどがついたネオジオCD版の移植、ということですよね。
「そうです。さらにSS版ではアートギャラリーがフルカラーになり、新たに描き下ろしも入れました。あとは教官のソフィア役を冨永みーなさんが声を担当されて、歌も歌ってるんですよ。
動きなどは忠実に移植していますので、ネオジオでの攻略法もそのまま使えます。
実は私、このゲームがネオジオで出た時からのファンなんですよ。とにかくもう、あの描き込みの細かさに感心させられましたね。もちろん、そのへんもこのゲームの持ち味なので、しっかりと再現してあります」



移植自信作「メタルスラッグ」。※写真はネオジオ版



「KOF'96」も期待！ ※写真はネオジオ版

ネオジオ64にも挑戦したい！

――この間発表されたネオジオ64（仮）ですが、これについてどう思われますか？
「まぁ、まだ中身を見せていただいているわけでもありませんので何ともいえませんが、開発屋としては当然挑戦したいハードではありますね」
――かなり気の早い話ですが、32ビット機への移植の話などはSNKからきていますか？
「うーん、確かに気の早い話ですね（笑）。ただ、もし移植するとしたら、かなりつらいでしょうね。現実にネオジオですら、こんなに苦労しているというのに（笑）。でもレベルアップをはかり、ぜひやらせていただきたいと思っています。
そもそも、初めからPSなどに簡単に落とし込めるようなら、64ビット基板で作る意味がないと思いますしね。SNKさんも、そういうソフトは作らないと思いますよ。とにかく私たち夢工房社員も、その作品に期待しております」

オリジナルも出てくるぞ！

――移植以外での今後の予定をお聞かせください。
「そうですね、現在ネオジオで開発中のタイトルが2本ほどあります。ジャンルはまだ、申しあげられないんですが…。もちろん、正式に発表できる段階になりましたら真っ先にお知らせしますので、楽しみに待っていてください。
他にも、検討中のものが数本あります。少しは（ネオジオに対して）孝行息子になっておかないと（笑）」
――これから手がけてみたい作品などはありますか？
「そうですね、やはりSNKさんのキャラというのは、すでにもとのゲームを離れても一人歩きできるほどの個性をみんな持っていますよね。ですから、そのキャラたちを使って単なる移植ではなく、何か別のものをやってみたいなぁ、というのはあります」
――となると、SNKのキャラを使ったオリジナルゲームの開発、ということですか？
「まぁ、あくまでこちらの希望ですがね。やはりジャンルとしてはアドベンチャーとか、その辺でやってみるのもおもしろいでしょうね。
ただし、くれぐれもいっておきますが、あくまでこれは企画の段階の話でして、今後SNKさんとご相談のうえで開発していきたいですね」

これからも夢を作っていきます

――最後に読者の方々にひとことお願いします。
「私どもは、社名の通り〝夢〟を作りたいと思っています。
〝夢工房〟という名前も、まぁ社内の若い者の間ではあまり評判はよくはないんですが（笑）、私個人としては、古風な名前のところから最先端の技術を使ったソフトが出てくるという感じで、結構気にいっております。
今のところ移植がやや多いライン構成ですが、移植をやりながらも〝夢工房らしさ〟を出していこうと思っています。もちろん、オリジナルもドンドン作っていくつもりですので、これからもよろしくお願いします」

〈参考〉夢工房担当の32ビット機への移植作品

プレイステーション (Play Station)

発売中
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ '95
  発売日：1996年6月28日
  価格：5,800円
- ●リアルバウト餓狼伝説
  発売日：1997年1月10日
  価格：5,800円

今後の発売予定
- ●サムライスピリッツ剣客指南パック
  発売日：'97年春予定
  価格：5,800円
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ '96
  発売日：'97年春予定
  価格：未定

セガサターン (SEGASATURN)

発売中
- ●リアルバウト餓狼伝説
  発売日：1996年9月20日
  価格：8,800円（拡張RAM＋CDソフト）
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ '96
  発売日：1996年12月31日
  価格：CDソフトのみ／5,800円、拡張RAM＋CDソフト／7,800円
- ●メタルスラッグ
  発売日：1997年4月4日
  価格：CDソフトのみ／5,800円、拡張RAM＋CDソフト／7,800円

ネオジオトピックス

ライブ
パワステで大ブレイク！橋本さとし初ライブ!!

3月4、5日の2日間、東京・パワーステーションで、橋本さとしのデビューライブがおこなわれた。

オールスタンディングの会場は、開演前からこの日を待ち望んでいたファンの熱気に包まれていた。

1曲目の橋本のデビュー・シングルで彼の主演したD・LIVEメインテーマ「WILD RIDE」のイントロがなり、黄色い声援が飛び交う中、ウェスタン調の衣装に身を包んだ橋本さとしが颯爽と登場。1曲目だというのにパワー全快でワイルドに熱唱！

また4曲目で披露した『力石のテーマ』では、ボクサースタイルで登場するなど3枚目的な一面も見せてくれたぞ。

MCでは、D・LIVEで親しくなった西城秀樹との、公演中、公演後のエピソードなどで会場を沸かせていた。

当日会場にはD・LIVEの出演者や関係者が多数応援に駆けつけていた他、アンコールの時には特別ゲストとしてROLLYがギターを片手に登場。ヒョウ柄でピタピタという彼特有の衣装に身を包み、橋本さとしと2人で「ハイティーン・ブギ」と「ROCK AND ROLL」を熱唱した。

今後の活動は、4月の『劇団☆新感線』の公演をはじめとして、6月にはセカンドシングルとセカンドミニアルバムが発売され、7月には『東・名・阪ライブツアー』が予定されている。

役者としても、アーティストとしてもますます活躍が楽しみな橋本さとし！

これからも彼の動きから目が離せないぞ！



ライブハウスは興奮のるつぼと化していた！

公演
『劇団☆新感線』公演決定！役者・橋本さとし見参!!

テリー・ボガードの声優としておなじみの橋本さとしが出演する『劇団☆新感線』の'97年春公演『直撃！ドラゴンロック〜轟天』の東京公演が、4月10日よりはじまる。

20XX年、チャウシティーと呼ばれる街の近くにドラゴンロックと呼ばれる最強の格闘家を養成する砦があった。その砦の頭『ノロイ』は世界最強の格闘家軍団を組織し、武力による世界征服を企んでいる。そのため、さらに強い格闘家を養成するための「轟天の書」を風魔一族の首領、神宮寺から奪うが、女泥棒の不二ミネンコに盗まれてしまう。彼女を追うドラゴンロックの刺客たち。だがミネンコは、ひょんなことから酒場で会った流れ者の格闘家、剣轟天に助けられる。

「轟天の書」をめぐり、ドラゴンロック、ICPOの捜査官デューク西郷がミネンコを追う。しかし、何とか西郷をまいた時、彼女の手にはもう「轟天の書」はなかった。実はすでに、剣轟天に盗まれていたのだ。

剣を襲う風魔忍軍の忍者たち。しかし、ドラゴンロックの死の天使、スパイダーシスターズによって、「轟天の書」はミネンコとともに奪い返されてしまった。追う剣、そして風魔忍軍。しかし剣のゆくてには、最強の敵"ノロイ"が待っていた…。

「轟天の書」をめぐり、さらにICPOまで巻き込んで、追いつ追われつ、抜きつ抜かれつの一大ドタバタクンフーアクション。『劇団☆新感線』の原点に戻った、活劇エンターテインメントの神髄だ。これを見なくちゃ、新感線は語れないのだ。

この中での橋本さとしの役どころは、剣轟天の最強の敵、"ノロイ"。ゲームの中とは正反対の悪役を彼がどう演じるのか、期待は高まるばかり。

残念ながら大阪公演はもう終了してしまったが、東京は全15公演が予定されている。この機会にぜひ、役者・橋本さとしに会いにいこう！

●『直撃！ドラゴンロック〜轟天』東京公演予定
会場：シアターアプル
期間：4月10日〜20日
（全15ステージ）
料金：前売・当日4500円
（消費税込・全席指定）
問い合わせ：06-377-5451（ヴィレッジ）

プレートメモリー
シールなんてもう古い!? これからはプレートで決まりだ！

『プレイカーズ』でおなじみの株式会社ビスコが、ネオプリなどのシール作成機のバリエーション的な商品『プレートメモリー』を発表したぞ。

『プレートメモリー』とは、撮影した写真を、約3cm×3cmの四角形のプラスチックプレートに特殊技術(特許申請)で加工し、アッという間に自分だけのオリジナルプレートを作ってしまうというもの。

今まであった顔写真転写シール作成機や名刺作成機などは、その場でとった写真しかプリントすることができなかったわけだけど、このプレートメモリーは、その場で撮影するスナップはもちろんのこと、手持ちの写真や絵ハガキやデジタルカメラから画像をとりこんでプレートにしちゃうこともできるのだ。旅行にいった時などの記念写真や、ペットの写真はもちろんのこと、アイドルの写真や自分の好きなキャラクターのイラストなどもプレートにすることもできちゃうぞ。

プレートのフレームは、金と銀の2色、形は四角形だけだが、裏面がついているのとついていないものの2種類がある。ただし、出てくるのはランダムなので何が出るかは出てきてからのお楽しみだ。

また、この型とプレートと一緒にキーホルダー用のチェーンがセットで出てくるので自分でさげるもよし、人へのプレゼントにつけるもよし、使い方も色々だ。

値段は1プレイ300円とお手頃なのもうれしいね。

その場で写真を撮るための背景フレームの絵柄も多数用意されているぞ！リクエストによっては新フレームも追加されるかも。形もハート型なども発売が予定されているので楽しみだね。

5月下旬ぐらいから、全国のゲームセンターやカラオケボックスなどに登場予定とのこと。シールや名刺やスタンプじゃもう満足できないという君。これからはいろんな写真をプレート化しちゃおう！



オリジナルプレートで友達と差をつけろ！

アトラクション

あのフレディーがネオジオワールドで復活!!

2月号で紹介した『金田一少年の事件簿』～首切り館殺人事件』に続いて、期間限定ホラーアトラクション第2弾『エルム街の悪夢～恐怖は悪夢と共にやって来る』が、ネオジオワールドで開催されている。3月15日から開催されているので、すでに体験した人もいるんじゃないかな？

このアトラクションは、約80坪の敷地内に多数配置された身の毛もよだつトラップをクリアしてゴールを目指すというもの。ひと味違ったお化け屋敷として、子供から大人まで楽しめるアトラクションになっているのだ。

ところで、『エルム街の悪夢』といえば彼、いわずと知れたフレディーさんですが、その彼が、このアトラクションでも、映画同様、大暴れしてくれるぞ。

ホラー映画ファンはもちろん、怖くて映画を見れなかった人も、ぜひこの機会に映画とは違った恐怖を味わってみてはいかが？

●開催場所
ネオジオワールド内テーマパークーF
●開催期間
3月15日～6月22日
●営業時間
平日／12:00～25:00
土日祝／10:00～25:00
●アトラクション料金
大人／600円
小人／500円



君もフレディーと握手!?

ラジオ

『子安・氷上のゲムドラナイト』放送局拡大決定!!

これまでTBSラジオで毎週日曜日に放送されていたラジオ番組『子安・氷上のゲムドラナイト』が、リスナーの熱い要望に答え、4月から放送局が拡大することが決定したぞ！ 今までは関東近辺のみの放送だったので、聞きたくても聞けないと嘆いていた人も多かったことと思う。そんな人もこれからは毎週2人の楽しいトーク＆最新のゲーム情報が聞けるようになるぞ！

放送局とそれぞれの局の時間帯は次の通り。

●東京放送（TBS・954kHz）／北海道放送（HBC・1287kHz）深夜25時～25時30分
●毎日放送（MBS・1179kHz）夜21時25分～21時55分
●RKB毎日放送（1278kHz）深夜24時40分～25時10分

放送日は各局とも毎週日曜日となっている。

ネオジオゲーム またまたラジオドラマに登場

3月に『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のラジオドラマが『子安・氷上のゲムドラナイト』（前の記事参照）のインタラクティブドラマのコーナーで放送されたのはみんなの記憶にも新しいんじゃないかな。

実はまたまたSNK関係のラジオドラマが登場するらしいとの情報を入手した！

今のところ5月頃に放送予定という以外、詳しい内容はまだ決まっていない。とある情報筋の話によると、どうやら『ネオジオDJステーション』のドラマ部分のような内容になるらしいとのこと。

詳しい情報が入り次第、本誌でもお知らせしていくが、とりあえずラジオを聴いてチェックしてくれ～！

募集

あなたも京の恋人に!? ユキの声優一般募集!!

あの草薙京の恋人として、ファンをやきもきさせてきた『ユキ』。謎に包まれた存在ともいえるその彼女が、KOF'97にして、ついに画面に初お目見え！

そこでこの度、SNKから『声優の一般募集』をおこなうことが発表された。あなたも京の恋人になれるかも…？という、ファンにとっては実に美味しい企画だ。

それでなくとも、声優の仕事に憧れている人は多いはず。これを機会に声優デビュー、なんてことも可能なわけだ。

まだ詳細は決定していないが、優勝者にはKOF'97への参加の他に、すごい特典が出るらしい。

ゲーム雑誌でこの募集をするのは、なんとNFだけ。オフィシャル誌ならでは、ってところだ。詳しい情報が分かり次第、告知するのでチェックは欠かさずに！

京の恋人をめざして、今からボイストレーニングをはじめてみるのもいいかもね。

テレビ

『こどものおもちゃ』に生駒治美出演決定！

ナコルル、キング、ブルー・マリー、シャルロット役などでネオジオゲームファンにはすっかりお馴染みの生駒治美が、テレビ東京で毎週金曜日午後6時から放送中のアニメ番組『こどものおもちゃ』に出演しているぞ！

役柄は、松井風花というばりばりの大阪弁の女の子らしい。大阪出身の生駒治美にとってはまさに適役といったところ。これからちょくちょく出てくる役柄ということなので、とりあえずファンは要チェックだ！

全国の放送局と時間帯は次の通り。

放送局	時間/曜日
テレビ岩手(TVI)	16:00～/木
秋田放送(ABS)	16:55～/火
仙台放送(OX)	9:30～/日
山形放送(YBC)	16:28～/月
福島テレビ(FTB)	16:00～/金
新潟放送(BSN)	16:25～/金
長野放送(NBS)	16:30～/火
チューリップテレビ(TUT)	16:27～/金
石川テレビ放送(ITC)	16:30～/金
テレビ静岡(SUT)	9:30～/日
KBS京都(KBS)	12:00～/日
奈良テレビ放送(TVN)	18:30～/金
広島テレビ放送(HTV)	11:00～/日
南海放送(RNB)	16:55～/金
テレビ高知(KUTV)	16:30～/火
長崎国際テレビ放送(NIB)	16:00～/月
熊本放送(RKK)	17:00～/月
鹿児島テレビ放送(KTS)	16:00～/木
沖縄テレビ放送(OTV)	16:00～/金



ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1997年4月9日版

（凡例）
メーカー名／ジャンル／容量
カセット価格/CD価格/MVS発売日
(CD版のみの場合はCD発売日)
内容
タイトル

技＝技術重視型　頭＝知能重視型　体＝体力重視型　緊＝スリリング　幻＝ファンタジック　感＝ドラマチック　易＝簡単お手軽　難＝高難易度　真＝シリアスタッチ　愉＝ユーモラスなタッチ　G＝グラフィックに注目　S＝システムに注目　C＝キャラに注目　爽＝スカッと爽快　忍＝要忍耐　長＝末長く楽しめる　短＝短時間プレイも　音＝音楽も最高　彩＝多彩なモード　H＝ちょっとH

NEO·GEO CDZ™

NAM-1975
SNK/シューティング/46M
¥13,800/¥4,800/'90.4.26

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 技難真忍

トッププレイヤーズゴルフ
SNK/スポーツ/62M
¥21,000/¥4,800/'90.5.23

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。 技頭難長

マジシャンロード
ADK/アクション/46M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 技幻難忍

麻雀狂列伝・西日本編・
SNK/麻雀/42M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。 真頭H

ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK/スポーツ/50M
¥18,000/¥4,800/'90.4.26

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 技易長短

サイバーリップ
SNK/アクション/50M
¥18,000/¥5,800/'90.11.7

突然、暴走しはじめた軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！ 技緊G

ザ・スーパースパイ
SNK/アクション/55M
¥19,000/¥4,800/'90.10.8

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。 頭緊真忍

ニンジャコンバット
ADK/アクション/46M
¥18,000/¥4,800/'90.7.24

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 体難C短

ライディングヒーロー
SNK/スポーツ/46M
¥21,000/¥4,800/'90.7.24

若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 技感難忍

戦国伝承
SNK/アクション/55M
¥19,800/¥5,800/'91.2.12

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特種能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 体幻感C

ゴーストパイロット
SNK/シューティング/55M
¥19,800/¥5,800/'91.1.25

第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！ 体難忍

リーグボウリング
SNK/スポーツ/26M
¥16,800/¥4,800/'90.12.10

3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。 技易愉短彩

JOY JOY KID
SNK/パズル/22M
¥13,800/¥4,800/'90.11.20

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。 頭緊幻忍

バーニングファイト
SNK/アクション/54M
¥19,800/¥4,800/'91.5.20

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 体感愉C爽

ASOII〜ラストガーディアン〜
SNK/シューティング/47M
¥18,800/¥4,800/'91.3.25

SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！　いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 真頭難S

ラギ
ADK/アクション/50M
¥19,800/¥4,800/'91.3.14

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技〝葉術〟を使って、故郷の自然を守れ！　奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 技幻易愉長短

キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK/アクション/55M
¥19,800/-/'91.2.25

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 体幻愉

ラリーチェイス
ADK/レース/46M
¥23,800/¥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台（パリダカモードは9台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 技難忍短

ロボアーミー
SNK/アクション/46M
¥21,800/¥5,800/'91.10.30

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 体感真C爽

2020年スーパーベースボール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'91.9.20

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 易爽長短

クロススウォード
ADK/アクション/50M
¥21,800/¥4,800/'91.7.25

3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 技幻感難真G忍

▶ネオジオプロムナード

ミューテイション・ネイション
SNK/アクション/45M
¥21,800/¥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 体感C

サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ 技易爽

フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
¥23,800/¥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 体易真長短

餓狼伝説〜宿命の闘い〜
SNK/格闘アクション/55M
¥23,800/¥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 易S爽短

キング・オブ・ザ・モンスターズ2〜ザ・ネクスト・シング〜
SNK/アクション/74M
¥25,800/¥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 体感

ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
¥23,800/¥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 頭感易C爽

ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
¥23,800/¥5,800/'92.4.15

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！ デッドボールを受けると乱闘になることも。 易爽長短

ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
¥22,800/¥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する2種類の〝ユニットシュート〟が強力。 技感真音

ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
¥25,000/¥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ 技緊難G長音

龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
¥28,000/¥6,800/'92.9.24

拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 感真S爽短

ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
¥25,800/¥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？ この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 愉SC短彩

アンドロデュノス
ビスコ/シューティング/34M
¥23,800/-/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 技緊GS

ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 体易C短

戦国伝承2
SNK/アクション/74M
¥25,000/¥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 技感難忍

得点王
SNK/スポーツ/54M
¥23,000/¥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！ 華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 易爽長短

餓狼伝説2〜新たなる闘い〜
SNK/格闘アクション/106M
¥28,000/¥6,800/'92.12.10

シリーズ第2弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 技感S爽音

ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
¥25,000/-/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 体幻感愉

餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
¥28,000/¥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 技C爽短音

サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
¥28,000/¥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 緊真C爽音

ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
¥28,000/¥5,800/'93.4.26

新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 愉SC短彩

得点王2
SNK/スポーツ/106M
¥28,000/¥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 易G爽長短

ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
¥28,000/¥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 技感C

フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
¥25,000/¥5,800/'94.2.17

選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ 技易爽短

龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 技感SC忍

ソニックウィングス2
ビデオシステム/シューティング/102M
¥28,000/¥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感難C

雀神伝説
エイコム/麻雀/82M
-/¥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！ もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

トップハンター
SNK/アクション/110M
¥28,000/¥6,800/'94.5.18

2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 技幻感難愉S

ワールドヒーローズ2JET
ADK/格闘アクション/178M
¥29,800/¥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 技感愉GC

痛快GANGAN行進曲
ADK/格闘アクション/178M
￥29,800/￥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！ 蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
SNK/格闘アクション/196M
￥29,800/￥7,800/'94.8.25

『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

パワースパイクスII
ビデオシステム/スポーツ/82M
-/￥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

真サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/202M
￥29,800/￥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難SC音

ダンクドリーム
データイースト/スポーツ/94M
￥28,000/￥5,800/'94.12.8

3 on 3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

パズルボブル
タイトー/パズル/32M
-/￥6,800/'94.12.21

人気ゲーム『バブルボブル』が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

ギャラクシーファイト
サンソフト/格闘アクション/169M
￥29,800/￥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

クイズ・キング・オブ・ファイターズ
ザウルス/クイズ/122M
￥29,800/￥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

ダブルドラゴン
テクノスジャパン/格闘アクション/178M
￥29,800/￥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

得点王3
SNK/スポーツ/158M
￥29,800/￥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ 技易S長短

餓狼伝説3 ～遥かなる闘い～
SNK/格闘アクション/266M
￥32,000/￥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

風雲黙示録
SNK/格闘アクション/190M
￥29,800/￥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

クロスソードII
ADK/アクション/70M
-/￥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

ワールドヒーローズパーフェクト
ADK/格闘アクション/226M
￥29,800/￥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人＋αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 技感愉C爽

天外魔境真伝
ハドソン/格闘アクション/202M
￥29,800/￥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK/格闘アクション/250M
￥29,800/￥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

アイドル麻雀ファイナルロマンス2
ビデオシステム/麻雀/不明
-/￥7,800/'95.8.25

6人の女の子＋謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

パルスター
エイコム/シューティング/305M
￥32,000/￥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

超人学園ゴウカイザー
テクノスジャパン/格闘アクション/186M
￥29,800/￥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

ステークスウィナー
ザウルス/競馬アクション/80M
￥29,800/￥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

将棋の達人
ADK/将棋/58M
￥29,800/￥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

ソニックウィングス3
ビデオシステム/シューティング/154M
￥29,800/￥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

ADKワールド
ADK/バラエティ/不明
-/￥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。『ワーヒー』のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK/格闘アクション/282M
￥32,000/￥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

まる子デラックスクイズ
タカラ/クイズ/118M
￥29,800/-/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!! ～でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 知愉C短彩

リアルバウト餓狼伝説
SNK/格闘アクション/346M
￥34,000/￥8,800/'95.12.21

シリーズ第5弾。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。 技緊感難C

NEO・GEO CD SPECIAL
SNK/バラエティ/不明
-/￥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 技易S彩

ビッグトーナメントゴルフ
ナスカ/スポーツ/133M
￥29,800/￥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！ キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入も可能。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 易爽

NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/114M

-/￥6,800/'96.3.28

「ドリフトアウト'94」の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 技緊短

押し出しジントリック

ADK/パズル/74M

-/￥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。 易愉S

マジカルドロップ2

データイースト/パズル/86M

￥29,800/￥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 頭愉C短

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK/格闘アクション/298M

￥32,000/￥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 技感SC

神凰拳

ザウルス/格闘アクション/338M

￥32,000/￥6,800/'96.6.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、すべて何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。 技GSC

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/330M

￥32,000/￥7,800/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。 技感裏SC

オーバートップ

ADK/レース/210M

￥29,800/￥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！　各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 緊易短

メタルスラッグ

ナスカ/シューティング/193M

￥29,800/￥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車『メタルスラッグ』を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！　正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。 緊G易愉

ステークスウィナー2

ザウルス/リアルジョッキーアクション/178M

￥29,800/-/'96.9.24

今回は牡馬・牝馬の別、また短中距離・中長距離といった距離適性の違いによってルートが全部で4つのパターンに分かれるようになった。他にもライバルが登場したり、海外を転戦できるようになったのも魅力。 体緊易愉短

風雲スーパータッグバトル

SNK/格闘アクション/242M

￥32,000/発売日未定/'96.9.20

近未来格闘アクション第2弾で、今回は2対2のタッグバトル形式。キャラ数は前回と同じく10人だが、ニコラとキャロルに代わりロサとキム・スイルが登場。隠しコマンドによりボスキャラの真獅子王とジャズウが使用可能。 技感難S

超鉄ブリキンガー

ザウルス/シューティング/178M

-/￥6,800/'96.9.20

ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 技難G

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK/格闘アクション/362M

￥32,000/￥8,800/'96.7.30

SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用はサバイバーモードなど、5つのモードが楽しめる。 技感C爽彩

ティンクルスタースプライツ

ADK/シューティング/146M

￥29,800/￥5,800/'96.11.25

聖なる星「ティンクルスター」を悪の帝王メヴィウスから取り戻すべく、王女ロードランが旅立つ。史上初の対戦型シューティングゲーム。ザコキャラを爆発にうまく巻き込んで、対戦相手をやっつけろ！ 頭幻CS

わくわく7

サンソフト/格闘アクション/259M

￥29,800/-/'96.11.21

7つ集めると何でも願いがかなうという伝説の〝わくわくボール〟をめぐって闘いがはじまった！　登場するキャラクターは森の妖精や機動歩行戦車など、どれも超個性的な7人がそろう。ボーナス君も再び登場！ 技幻愉SC短音

サムライスピリッツ 天草降臨

SNK/格闘アクション/378M

￥32,000/￥6,800/'96.10.25

人気シリーズ第4弾。『斬紅郎無双剣』をベースに、「怒り爆発」や「14連斬」などの新システムを追加。キャラは前作の12人に新キャラ2人＋復活キャラ3人を加えた総勢17人×2（修羅・羅刹）で、実質34人分選択可。 技感裏SC

得点王 炎のリベロ

SNK/スポーツ/226M

￥29,800/-/'96.10.16

シリーズ第4弾の今回は、シリーズ最多の80ヵ国から選択可能。また、特殊イベントとしてテリー・ボガード、リョウ・サカザキといった歴代人気キャラで構成される〝SNKスーパースターズ〟が乱入してくるぞ。 技緊S短

ネオジオコレクション K・O・F'96

SNK/バラエティ/不明

-/￥3,800/'97.2.14

人気ゲーム『KOF'96』のバラエティソフトが登場。曲のコメントつきの「サウンドプレイ」や、キャラが自分のプロフィールをしゃべって答えてくれる「キャラクターファイル」など、全部で4つのモードが楽しめる。 易C彩

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

SNK/格闘アクション/394M

￥32,000/￥6,800/'97.1.28

餓狼伝説最新作が登場。前作の15人にクラウザー、タン・フー・ルー、チン・シンザン、ローレンスの4人を加えた計19キャラが使用可能。さらにコマンド入力でEXキャラが4人登場、家庭版ではギースも使えるぞ。 技緊難C爽

BREAKERS

ビスコ/格闘アクション/210M

￥29,800/4月25日発売予定/'96.12.17

太古より存在する邪悪な存在を倒すため、世界から8人の戦士が武術大会〝FIST〟に集結した。ナルシストのエセ貴族や4千年前のファラオなど、個性的なキャラがそろう。必殺技は出しやすく、空中コンボも爽快。 易C爽短

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB－00175	￥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB－00177	￥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB－00179	￥1,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB－00176	￥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB－00181	￥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB－00185	￥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB－00187	￥1,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB－00192	￥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB－00193	￥1,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB－00191	￥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB－00200	￥1,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB－00203	￥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD：PCCB－00206	￥1,500
神凰拳	'96.3.21	CD：PCCB－00208	￥1,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	'96.4.3	CD：PCCB－00212	￥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD：PCCB－00213	￥2,500
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD：PCCB－00211	￥1,500
NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～	'96.6.21	CD：PCCB－00209	￥1,500
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD：PCCB－00217	￥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD：PCCB－00219	￥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 シンフォニックサウンドトラックス	'96.7.19	CD：PCCB－00220	￥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD：PCCB－00223	￥1,500
わくわく7	'96.8.21	CD：PCCB－00215	￥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラックス	'96.9.20	CD：PCCB－00225	￥2,500
K・O・F DANCE TRAX	'96.11.21	CD：PCCB－00233	￥2,500
サムライスピリッツ天草降臨	'96.12.4	CD：PCCB－00231	￥1,500
サムライスピリッツ天草降臨 アレンジサウンドトラックス	'96.12.16	CD：PCCB－00237	￥2,500
風雲　SUPER TAG BATTLE	'96.12.16	CD：PCCB－00236	￥1,500
REAL BOUT　餓狼伝説　SPECIAL	'97.2.5	CD：PCCB－00240	￥1,500
TWINKLE STAR SPRITES	'97.2.21	CD：PCCB－00247	￥1,500
REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL アレンジサウンドトラックス	'97.3.5	CD：PCCB－00250	￥2,500
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 オリジナルサウンドトラックス	'97.3.21	CD（2枚組）：PCCB－00252	￥2,500
マジカルドロップIII	'97.3.21	CD：PCCBX－00002	￥1,500

トップはRB餓狼SP！ 2位はKOFファン待望のネオジオコレクション！ さすが新作、スゴイ勢いだっ！

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

2月1日〜2月28日

1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル ROM	3,470P
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD	3,076P
3	ティンクルスタースプライツ CD	858P
4	サムライスピリッツ天草降臨 CD	698P
5	真サムライスピリッツ ROM	374P
6	サムライスピリッツ天草降臨 ROM	265P
7	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝(限定版) CD	253P
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 CD	179P
9	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 CD	76P
10	ギャラクシーファイト ROM	43P

ランキング総評

やっぱりきました！期待の大型新人『リアルバウト餓狼SP』&『KOF'96ネオジオコレクション』!!

さすがの1位は『リアルバウト餓狼SP』。ちまたでは隠しキャラや闇将軍ギースの復活などが囁かれていましたが、これ1本ですべて堪能できますっ!! アーケード版ではみ〜て〜る〜だ〜け〜だったギースも、ROM版では使いたい放題！ ただしかな〜り強キャラなので友達に嫌われないよう、ご使用は控え目にね！ 当然隠しキャラもばっちり使えるよ！

続く2位はバラエティ部門の『KOF'96ネオジオコレクション』。キャラのボイスやプロフィール、設定原画や未公開の開発スケッチなどの盛り込まれたこの異色ソフト、キャラファンにはたまりませんな〜♡

もちろんゲームファンも、ゲージの減らない"トレーニングモード"に満足することウケアイ！

3位は、前回の7位から上昇した『ティンクルスタースプライツ』。とにかくキャラがかわいいのだ。今号の設定原画も見逃すな！ 当然ゲーム自体もイケてますっ!!

4〜6位にはサムライシリーズがずらり並んだぞ！ シリーズ中一番の名作ともいわれる『真サムライ』が、最新作『天草降臨』の間でその存在感を強烈にアピール！ だれもあなたのコト忘れていませんって！

7位につけたのは2ヵ月ぶりの『龍虎の拳外伝(限定版)』。モーションキャプチャーの独特な動きは、プレイの価値アリ！ ロバートコインのパワーも全開だ！

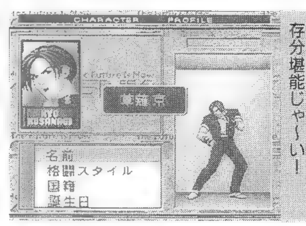
発売日から約半年…ここにきてようやくほとぼりの覚めてきた感のある『KOF'96』は、今回は8位と不調なご様子。ま、分身ともいえる『KOF'96ネオジオコレクション』が絶好調なんだから、いいよね！

以下、9位に『ファイナルロマンス2』。10位に『ギャラクシーファイト』がランクイン。相変わらず根強い人気っぷりだ！

次回もお楽しみに！



ギースが使える！EXキャラも使えるぅ!!



KOF'96ワールドを思う存分堪能じゃ〜い！

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10
ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-643-0070
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

他、加盟店76店舗

MONTHLY BEST10!

NEO・GEOソフト 月間読者人気ベスト10!

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(〃)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	288P
2位(〃)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	186P
3位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	173P
4位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	145P
5位(〃)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	109P
6位(5)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	89P
7位(10)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	84P
8位(9)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	75P
9位(8)	わくわく7	サンソフト	格闘アクション	53P
10位(ー)	KOF'96 NEOGEO Collection	SNK	バラエティ	49P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

飢えた狼の逆襲!? やはり『RBSP』独走!!

先月見事トップをゲットした『RB餓狼SP』が、予想通り今月も首位をキープ!! その勢いはポイント数からも感じとれるだろう。

餓狼シリーズといえば、昨年末から他シリーズのトップ争いを横目で眺めていた感がある。この逆襲はいつまで続くのか、興味深い。

その他、上位陣や累計50は変動なし。『RB餓狼』が5位から6位に、『真サム』と『わくわく7』が入れ替わってそれぞれ8位、9位となった。

注目したいのは今月初登場10位、初のバラエティ『KOF'96ネオジオコレクション』。この影響によりKOFシリーズの票が多少なりとも伸びることも予想される。

先月、10位だった『風雲STB』が先月の倍近いポイント数で7位にランクアップしているのも見逃せない。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●ワースト順位もやって欲しい。ムズ過ぎて全然クリアできないとか、買うんじゃなかったとか思うことがあります。

下山肇さん(岡山県)

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,463P
2位(2)	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,168P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	3,082P
4位(4)	リアルバウト餓狼伝説	2,767P
5位(5)	真サムライスピリッツ	2,223P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,603P
7位(9)	サムライスピリッツ天草降臨	1,233P
8位(7)	餓狼伝説スペシャル	1,215P
9位(8)	餓狼伝説3	1,185P
10位(10)	サムライスピリッツ	859P
11位(11)	天外魔境真伝	799P
12位(12)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	774P
13位(18)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	650P
14位(13)	パルスター	606P
15位(14)	龍虎の拳2	485P
16位(15)	ワールドヒーローズパーフェクト	422P
17位(16)	メタルスラッグ	397P
18位(17)	NINJA MASTER'S	385P
19位(23)	風雲スーパータッグバトル	356P
20位(19)	パズルボブル	354P
21位(20)	ソニックウィングス3	329P
22位(21)	マジカルドロップ2	324P
23位(22)	ビューポイント	285P
24位(24)	餓狼伝説2	265P
25位(25)	ステークスウィナー	248P
26位(27)	わくわく7	245P
27位(26)	ギャラクシーファイト	218P
28位(28)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	199P
29位(29)	ソニックウィングス2	168P
30位(30)	超人学園ゴウカイザー	167P
31位(33)	BREAKERS	162P
32位(31)	神凰拳	129P
33位(32)	ステークスウィナー2	119P
34位(34)	風雲黙示録	86P
35位(35)	ワールドヒーローズ2	73P
36位(36)	トップハンター	72P
37位(37)	クロススウォードII	71P
38位(38)	ファイターズヒストリーダイナマイト	70P
39位(38)	ビッグトーナメントゴルフ	69P
40位(40)	餓狼伝説	62P
41位(41)	龍虎の拳	58P
42位(43)	ダブルドラゴン	53P
43位(42)	ADKワールド	51P
44位(ー)	KOF'96 NEOGEO Collection	49P
45位(44)	ワールドヒーローズ2 JET	44P
46位(46)	ASO II	42P
47位(45)	ラストリゾート	40P
48位(ー)	NEO ドリフトアウト	38P
48位(47)	ラギ	38P
50位(48)	ニンジャコマンドー	37P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

第3回・ハウスコアポイントランキング発表!!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

第2回の発表からさらに半年が経過して、第3回ポイントランキングの発表です。

栄誉ある第1位に輝いたのは、これで2連覇を達成したM,Y-剣魂さん!! 今回から集計を開始した天草降臨で、10キャラものスコアを獲得したのが決め手となりました。

次回から、またポイントをクリアして集計します。よろしくお願いします!

そして、ついに『RB餓狼伝説SP』の集計を開始しました。発表は7月号から。EXキャラは、キャラ名のところに明記するようにお願いします。

今月のスコア達成者は以下の方々です。

■ん・よゆうっち♡（鹿児島県）■M,Y-剣魂（千葉県）■G・T・H（北海道）

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

パルスター

最終ステージまでノーミスで進み、ラスボスと相討ち。1回の相討ちで15万点稼げます。26回成功しました。1機（60万）タコミスがあったため、4回落ちです。

ボスはため撃ちを13回当てると死ぬので、ため撃ちをいつ撃つかをパターン化するといいでしょう。

最後は、弾が画面内に残っていても、ボスが弾を撃ちやめた時にはもうボスの点数が15万点になっているので、ここで最後の1発を撃ってしまいましょう。

撃ったらすぐに、画面に残っている弾にぶつかって残機をつぶしましょう。

●M・O・愛知県

サムライスピリッツ天草降臨（シャルロット）

ジャンプ強斬り→しゃがみ強斬りの連続技を繰り返す。4、5人目からは相手の防御力が上がるので、タイム短縮のために3本目のシメに怒り爆発から一閃を使っていく。

天草以降の敵は、レベル1とは思えないほど強い。天草のジャンプ、斬紅郎の強斬りや足払いなど反撃できるチャンスは逃さず「完勝する」心意気でプレイするといい（要は、何度もプレイを重ねる）。

もちろん、1本目のスタート直後の自決も忘れずに。

●G・T・H・北海道

サムライスピリッツ天草降臨（服部半蔵）

1本目ですぐに自決する。

そして2本目からは、ジャンプ強斬り→しゃがみ中斬り→キャンセル弱爆炎龍（MAX版）→昇り強斬りの連続技を決める。そのあとは、相手が落ちてきたところにしゃがみ中斬り→キャンセル弱爆炎龍（MAX版）→昇り強斬りを、相手が死ぬまで入れ続ける。

このパターンは全キャラ共通。

ナコルルには爆炎龍のあとの昇り強斬りが当たりにくいので、それを頭に入れておきつつ闘うことが大切。また、十兵衛は他のキャラよりもガードがカタいので、ワンチャンスを逃さないようにしていこう。

●M,Y-剣魂・千葉県

神凰拳（チチ・ネネ）

とんでけパンチが、威力が低く得点も千500点と高めなので、これを主に使っていく。わざと1本落として得点を稼ぐのも忘れないようにする。

チチ・ネネはリーチが短いため、ゾロ目タイム倒しの5万点ボーナスが少々取りづらい。だから、連続ガードをフル活用し、最後まであきらめないで闘うことが大切です。

●TOMOYA・神奈川県

ニンジャマスターズ（サスケ）

ジャンプ強蹴り→しゃがみ強斬り→キャンセル飛蒼月2回で相手は気絶する。飛蒼月を撃ったあと反撃を受けそうな感じがするが、思ったより間合いが開くので（遅めキャンセルするのがポイント）逆に相手の反撃が空振りしたところに跳び込むことができる。

蘭丸戦は対空で落とされるのが怖いので、遠間から飛蒼月を連発して気絶を狙う。飛蒼月はヒット後すぐ撃つのではなく、ワンテンポ待ってから撃つようにすれば大丈夫。

●SAS・愛知県

第3回「クラブ・ハウスコア」ポイントランキング

1位 M,Y-剣魂（千葉県）740Pts.

●とにかく、1つのゲームを死ぬ気でやりこむこと。

家庭用が出てからじゃ遅いので、ゲーセンに出た時からすぐにやりこむことが大事です。

2位 ん・よゆうっち♡（鹿児島県）715Pts.

●1位になれなくてくやしい～！ この次こそ、必ず1位になってやる!!

3位 KM☆GM（宮崎県）610Pts.

※不在のためコメントをいただけませんでした。ご了承ください。

次点 TOMOYA（長野県）480Pts.

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。

①ゲームタイトル（とハード）
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目までいったか）
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません（コンティニューや乱入していないかの確認ができないため）。

●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。

●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

①龍虎の拳 外伝＊
②リアルバウト餓狼伝説＊
③サムライスピリッツ天草降臨＊
④リアルバウト餓狼伝説スペシャル＊
⑤ニンジャマスターズ＊
⑥神凰拳＊
⑦K・O・F'96＊
⑧パルスター＊

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは毎月末日です。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。
※集計期間や発送のタイミングにより、粗品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

▶クラブ・ハウスコア

KOF'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（餓狼チーム）	SAS・愛知県	1,186,700	ALL
チームエディット（CD） ちづる、香澄、舞	SAS・愛知県	1,523,600	ALL
チームエディット（カセット） テリー、アンディ、大門	USP・千葉県	1,008,400	ALL
サバイバーモード（スコア） テリー・ボガード	YFC・岡山県	906,600	ALL
サバイバーモード（タイム） レオナ	レオナ偏愛R・S・D！・東京都	4'26'32	ALL

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
蘭丸	SAS・愛知県	2'36'43	ALL
天和	M, Y－剣魂・千葉県	2'54'08	ALL
カムイ	YAZ・東京都	2'54'81	ALL
サスケ	SAS・愛知県	2'36'02	ALL
ナツメ	TOMOYA・神奈川県	3'31'45	ALL
鴉	橘ウキョ～・長野県	4'06'22	ALL
霞	SAS・愛知県	4'15'52	ALL
雲仙	SAS・愛知県	4'21'20	ALL
鳳凰	秋蒔・山形県	4'26'44	ALL
ゴエモン	SAS・愛知県	4'28'52	ALL
信長	SAS・愛知県	5'37'64	ALL
雷牙	SAS・愛知県	5'48'84	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ルシファー	TOMOYA・神奈川県	1,637,500	ALL
スサノオ	10－KEY・東京都	1,617,000	ALL
斎天	10－KEY・東京都	1,752,000	9人目
孫悟空	10－KEY・東京都	1,585,000	11人目
シーナ	10－KEY・東京都	1,549,600	11人目
イグレット	10－KEY・東京都	1,548,200	ALL
チチ・ネネ	10－KEY・東京都	1,530,600	ALL
イーリス	10－KEY・東京都	1,497,600	ALL
弁財天	10－KEY・東京都	1,491,000	ALL
ベヒモス	YAZ・東京都	1,462,000	ALL
酒天童子	TOMOYA・神奈川県	1,351,200	11人目

ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ワイラー	MaK・千葉県	2'03'44	ALL
シンクレア	橘ウキョ～・長野県	2'15'27	ALL
不破　刃	FAG・群馬県	2'21'90	ALL
レニィ・クレストン	橘ウキョ～・長野県	2'29'20	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士　鷲・神奈川県	2'54'11	ALL
ロバート・ガルシア	橘ウキョ～・長野県	3'07'43	ALL
王　覚山	MaK・千葉県	3'19'06	ALL
ロディ・バーツ	M, Y－剣魂・千葉県	3'32'27	ALL
藤堂香澄	M, Y－剣魂・千葉県	3'38'00	ALL
カーマン・コール	橘ウキョ～・長野県	5'18'35	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	28,351,200	12人目
戦国卍丸	KM☆GM・宮崎県	21,871,300	12人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	20,195,800	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	20,035,900	12人目
絹	KM☆GM・宮崎県	16,700,300	12人目
カブキ団十郎	TOMOYA・長野県	16,106,100	10人目
綱手	KM☆GM・宮崎県	15,665,000	12人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	15,918,900	12人目

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
M, O・愛知県	5,091,210	ALL

サムライスピリッツ　天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
橘右京	G・T・H・北海道	2'50'85	ALL
服部半蔵	M, Y－剣魂・千葉県	2'54'67	ALL
ガルフォード	M, Y－剣魂・千葉県	3'08'25	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
タムタム	M, Y－剣魂・千葉県	3'09'80	ALL
柳生十兵衛	M, Y－剣魂・千葉県	3'11'66	ALL
風間蒼月	M, Y－剣魂・千葉県	3'19'63	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3'23'53	ALL
風間火月	M, Y－剣魂・千葉県	3'23'94	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	3'25'38	ALL
ナコルル	M, Y－剣魂・千葉県	3'37'36	ALL
千両狂死郎	M, Y－剣魂・千葉県	3'41'25	ALL
リムルル	M, Y－剣魂・千葉県	3'48'54	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'49'37	ALL
牙神幻十郎	M, Y－剣魂・千葉県	4'21'61	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
不知火舞	G・T・H・北海道	2,378,600	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
ダック・キング	SAS・愛知県	2,280,800	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,337,700	ALL
秦崇雷	G・T・H・北海道	2,230,300	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	G・T・H・北海道	2,106,200	ALL
ホンフゥ	SAS・愛知県	2,054,700	ALL
望月双角	M, Y－剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ボブ・ウィルソン	？？？・鳥取県	1,917,200	ALL

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,676,800	ALL
ガルフォード（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	3,644,800	ALL
リムルル（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	3,642,200	ALL
牙神幻十郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,600,600	ALL
服部半蔵（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	3,518,500	ALL
ガルフォード（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	3,469,100	ALL
服部半蔵（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	3,445,400	ALL
ナコルル（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	3,429,600	ALL
千両狂死郎（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	3,302,300	ALL
千両狂死郎（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	3,252,300	ALL
ナコルル（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	3,214,100	ALL
リムルル（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	3,209,100	ALL
覇王丸（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	3,177,800	12人目
覇王丸（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	3,129,700	12人目
首斬り破沙羅（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	3,123,000	ALL
花諷院骸羅（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	3,083,500	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2,983,500	ALL
橘右京（修羅）	Y・K・千葉県	2,945,900	ALL
緋雨閑丸（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2,863,000	ALL
橘右京（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,807,400	ALL
緋雨閑丸（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,723,100	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,552,000	ALL
天草四郎時貞（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
花諷院骸羅（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2,416,300	ALL

格ゲー塾

第2回（全3回）
『必殺技を出そう』

メイン講師：ジェイケイ

前号から始まったジェイケイをメイン講師に据えた新コーナー『NF格ゲー塾』も早や2回目。実はさりげなく『モリスケの格ゲー講座』よりも、さらに初心者向けに解説しているので、今からこの世界に飛び込もうとしている人には是非読んで欲しいコーナーだ!!

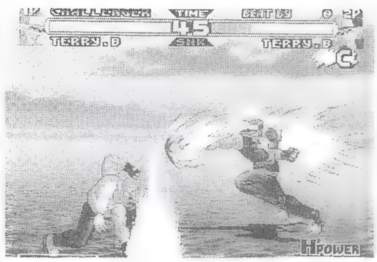
2回目のテーマは必殺技を出そう

先月号で予告した通り、今回は必殺技の出し方について解説していくことにしよう。

基本だね ↓↘→＆←↙↓↘→系

まず↓↘→だが、とりあえずレバーをグルッと回せば出せるはず。失敗する原因としては、レバーが↗まで入ってしまってジャンプしてしまうことと、↓から直接→に入れてしまうことが考えられる。レバーは→で止める、レバー↘を外側に押しつける（または↘を意識して入れる）、以上2点に注意すれば大丈夫。

←↙↓↘→も↓↘→と同じ要領でグルッと回せばOK。←から入力を開始することだけ意識すれば問題ないはず。



↓↘→は飛び道具、↓↙←は突進技が出せることが多いのだ

慣れれば意外と簡単 ↓タメ↑系

出せないという人が意外にいるのがコレ。難しいところは特になく、下方向にしばらく入れ続けたあと、↑と同時にボタンを押せばいいだけ。

ポイントは↑に入れたあと、ボタンを押すのが遅れるとジャンプしてしまうので、必ず同時にボタンを押すよう心掛けること。←タメ→も同様だが、ジャンプしないぶん多少ボタンが遅れても大丈夫だ。

タメる際のレバー方向は、↓タメなら↙、↓、↘の3つ。←タメなら↖、←、↙の3つの方向ならどれでもOK、というのが一般的。共通している↙に入れれば、両方のタメを同時に作ることができるぞ。

必殺技を出す時のレバーだが、↓タメのあとは↖、↑、↗のいずれかに入れればOKな技が多い。↙タメ←↖でも出せるので、←タメを維持したまま出すことができるのだ。ただし、きっちり↑に入れないと出せない技もあるので注意（舞の陽炎の舞など）。

←タメは→or↗で発射可能。ごくまれに↘でも出せる技があり（FHDジャンのバル・ロゼ）、↙タメ↓↘で↓タメを維持したまま発射できる。



タメ系のコマンドは、無敵対空技や突進技などが多い



対空技は→↓↘コマンドが中心。必ずマスターするべし

初心者にとっては鬼門？ →↓↘系

このコマンドは入力方法がいくつか存在するので、やりやすいのを選んでくらはい。

オススメは、→↙↓↘という入力方法。→に入れたあとレバーを↙に引っ張り、そのまま↘まで持っていく感じだ。レバーを下方向に引っ張ったままにすることと、↘で止めるようにすることに気をつければバッチリ出せるはず。

NF副編のまこちんが使っているのは、→←↙↓↘。←↙↓↘→といった、レバーを回すコマンドの方がやりやすい人向けの入力方法だ。→に入れたあと、←からグルッと回して↘で止めれば完成だ。

→↓↘→という入力方法もある。前に歩いてから↓↘→を入力する感じだ。

最後に紹介するのは→↓↘。コマンドそのまんまだが、実はこれが一番いい気もする。入れたい方向にレバーを入れることができるのだから、落ち着いて→、↓、↘と入力すれば出るはずだ。

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

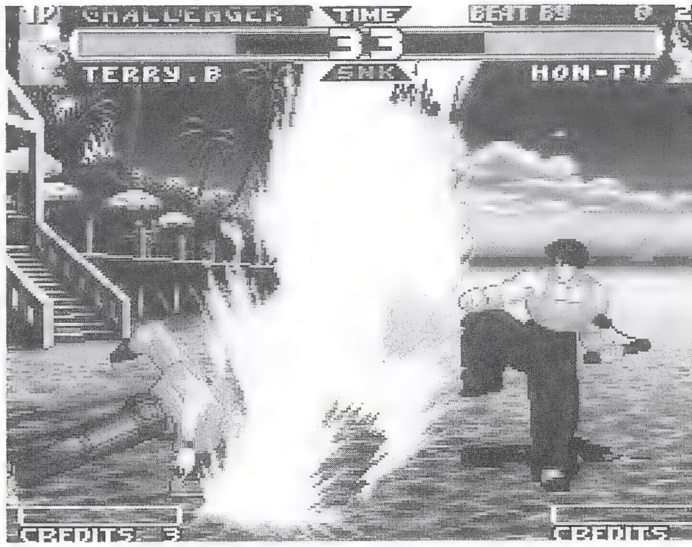
格ゲー塾 Q&A コーナー

講師：モリスケ

Q 今にはじまったことではありませんが、ダック・キングの超必殺技、〝ブレイクスパイラル〟がうまく出せません。
うまい人は立ち状態からでも出せるのに…。出し方のコツや狙いどころなどを教えてください！

●PN／○太郎（岡山県）

A まず最初に言っておきますが、ブレイクスパイラルは立ち状態からいきなりは出せません。コマンド上、どうしてもジャンプしてしまうため。そこで、一度ジャンプしてから着地の瞬間にコマンド入力が終わるようにしてみよう。コマンドが正確に入力してあれば、しっかりゲットできるハズ。
自由に出せるようになったら、レバーを上方向に入れてもジャンプしないダックフェイント・地や相手の攻撃をガードしている最中に狙ってみよう。
また、最終奥義として、特殊技の←+Aを空振りキャンセルしてゲットする方法もある。素早いコマンド入力が必要なのでムズいんだけどね。



超必殺技によくあるコマンド。練習あるのみだ



RB餓狼SPでは少ないコマンド。ボブとダックぐらいだ

かな〜り難しくなってきたぞ ↓↙←↙→系

超必殺技系の、ちょっと難しめのコマンド入力。できない人も多いと思うが、↓↙←と入力したあと↙→という感じで、2つに分けて考えると結構簡単だったりするのだ。
また、→↓↘の解説を読めばわかる通り、レバーを一定の順番で入力しさえすれば、途中に余計な方向が混じっていても必殺技を出すことができる。↙→は、←↙↓↘→と入力してもいいし、→↙→なんか→←↙↓↘→でも→↘↓↙←→でも出せてしまうぞ。
また、↓→↘といった特殊なコマンドも、↓↘→↘や、↓→↘↓などと考えれば入力しやすいだろう。
このように、出しにくいコマンドは2つに分けたり、自分の入力しやすいコマンドに置き換える、といった工夫をすることが非常に重要だ。

こんなのも難しいぞ ↓↘→↓↘→系

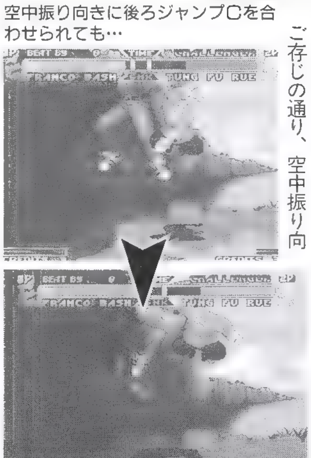
要は↓↘→×2回なのだが、アセって入力しようとすると、ジャンプしたり、↘が抜けてしまったりするので、確実に→で止めるように心がけつつ、キチッと回すようにすること。
攻略スタッフのゆーち曰く、「↓、↘、→の3方向にしか入れないのだから、レバーを斜め下方向の4分の1以外には入れないよう意識する」のがコツらしい。他のコマンドも、同じ要領で意識していた（昔は）という話だ。

得 システム活用編【各種ジャンプ】

講師：ジェイケイ

最近の格闘ゲームには、ジャンプにも色々と種類がある。今回はそのへんについて触れることにしよう。
RB餓狼SPには、通常ジャンプの他に小ジャンプが存在する。どちらも、ダッシュ中にジャンプすることで移動距離が長くなるぞ。
小ジャンプの特徴は、高度が低くて滞空時間が短いこと。相手の大振りな地上技をかわすことができれば、硬直にジャンプC攻撃からの連続技が入ることも多い。さらに、素早いぶん対空技で落とされにくいという利点もある。
また、小ジャンプからのパンチ（A）やキック（B）は、昇りで出しても着地まで攻撃が出続けてくれるので、空中戦で強い（ローレンスの小ジャンプパンチのみ例外）。近い間合いで当てると投げられやすいが、遠めから先端を当てるようにすれば防げる。接近手段として役に立つぞ。
通常ジャンプの利点は、空中振り向きができることと、2回以上技が出せること。
ご存じの通り、空中振り向きはガード方向を迷わせるのに使う。真上付近を狙うべし。空中2回出しは、空中振り向きと組み合わせると効果的だ。
ちなみに、空中振り向き後でも空中ガードは可能。レバー方向は通常と逆だ。あと、空中振り向きを使うと少しだけ飛距離&滞空時間が長くなるぞ。本当に少しなのであまり意識する必要はないけど。
小ジャンプ以外では、舞のみ使える三角飛びがある。このあとも空中振り向きができるので、追い詰められている時に三角飛び→空中振り向きC攻撃や、逆に相手を画面端に追い詰めて三角飛び→空中振り向き→ムササビの舞などといった連係が可能。
最後にもう一つ。2段ジャンプも忘れてはならない。RB餓狼SPには存在せず、他のネオジオゲームでもご無沙汰しているが、前ジャンプ〜垂直ジャンプで対空技をかわしたり、バックジャンプ〜前ジャンプで奇襲したりと、相手を翻弄することができる楽しげなジャンプなのだ。

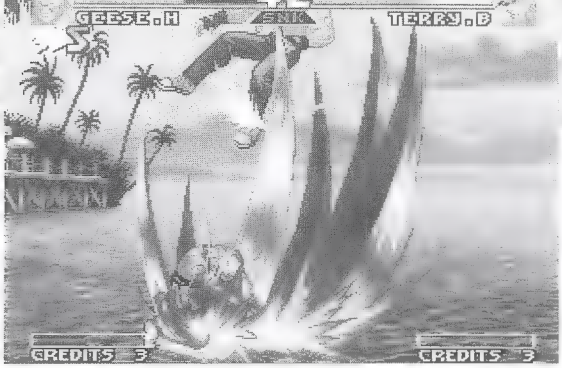
空中振り向きに後ろジャンプCを合わせられても…



レバー右方向で空中ガード可能。偶然そうなることが多い

最後は激ムズコマンド ↙→↘↓↙←↘

ギースのレイジングストームは結構昔からある割に苦手な人が多い。が、これも前述の要領でコマンドを改造すればそれほど難しくない。
↙のあと→↘↓↙←、↘と一気に回す。→↘↓↙←×2回、↘。→↘↓↙←×3などが出しやすい例。人によっては、↓↘→↓↙←↘なんてのも出しやすいかも。



形状は毎回変わるけど、どれもカッコいい。自力で出すしか

総まとめ コマンド入力の注意点

最後に注意点をいくつか。
↓↙←↙→といった長めのコマンドは、途中に他の必殺技コマンドが混じっていることが多い。例えばキムの鳳凰脚を出そうとした場合。↓↙←↙の時点でCボタンを押してしまうと、半月斬が暴発することになるのだ。キッチリ最後まで入力してからボタンを押す必要があるわけ。
入力方法に工夫をしたせいで、他の必殺技コマンドとダブってしまうこともある。→↓↘を出そうとして→↓↘→と入力すれば↓↘→とダブッてしまうし、↙→を←↙↓↘→で代用しようとすれば↙↓↘→とダブる。どちらが優先されるかはゲーム次第なので、試してみて出なかったらその入力方法は諦めよう。
RB餓狼SPでは、出せない状態で潜在能力コマンドを入れると、必ず通常技が出るようになっている。というわけで、↙↓↘→で強斬影拳は出せないし、→←↙↓↘でプレッシャーニーは出せません。
また、ゲームによっては必殺技を出すのにコツが必要な場合もある。KOF'96が特にそうで、ボタンを長めに押す、←↙↓↘→系は斜め方向を長めに入れる、といったコツを知らないと、全然必殺技が出ない。注意するべし。
まとめ。簡単なコマンドはまずレバーを正確に入れる、次に素早く入力する練習をする。難しいものは入力方法を工夫してみて、そのうえで練習するのが効果的。必殺技を出せないと格ゲーの面白さが半減してしまうので、ぜひガンバッてものにして欲しい。



鳳凰脚のチャンスなのに、半月斬に化けてもったいないの図

タカの二十番勝負

新装開店　第2発目

文：修羅騎士　鷹

お題／イジメかな？

どーもぉ、たかっぴーです。今回はリアルバウト餓狼伝説SPで素直に思ったことを紹介したいと思います。
っと、その前にここで副編集長を務めていた伊丹氏（いたみん）が都合によりこの世を…おっと、編集部を去っていってしまいました。俺は結構いたみんに迷惑をかけてきたのでこの場を借りてお詫びしたいと思います。『あひ！』以上。つーか、ホントお疲れさまでした。
前フリはこの辺で止めて、本題に入るとしましょう。
かなり前だけど、新宿東口の某ゲームセンターへ足を運び餓狼の対戦を見にいった。稼働の方も週末だけあってなかなかよさそうで、盛り上がってたということ。ゲーセンに着いてイキナリ見てしまったのが、強キャラと名高いビリー同士の対戦。何じゃ？ と思いつつ見ていたのだが、何か様子がおかしいのだ。何か2人とも画面端と端でにらめっこ。先に動いた方が負けるのでしょうか？ この辺はビリーを使ったことのない僕ちんにとっては分からないけど、とても不思議なものに見えてしまった。そのうち1Pのビリーがシビレを切らしたようで、ダッシュ小ジャンプから攻め込んでいったけどね。いったいビリー対ビリーには何があるのだろうか？
隣の台では、ビリー対フランコ。〝ビリーが勝つ〟にメシをかけるといわんばかりの組み合わせ。フランコを好んで使っている友人も、「フランコには1発があるけどこの組み合わせはかなり辛い！」といっていた。僕ちんもキャラの性能的にそう思った。案の定ビリーが勝ちを納めていたのだった。
つーか、熟練者が操るビリーって相手キャラに関わらず超極強なのでは？ と思ってしまう今日この頃でした。手を抜いてくれい。熟練者であるビリー使いの皆さん、初心者に対してはもちろんだけど勝てると思った相手には親切に1本位取らせてあげてね！
意味不明っぽい内容だったけど許してちょ。おやすみ。ZZZzzz…。



端と端で様子を見ています。僕ちんには理解できましぇん

リーチの短いキャラにとって、このモードは辛すぎっす

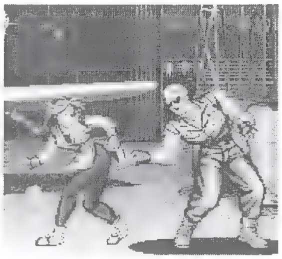

世にも不思議なゲーム画面

by鷹っぴー



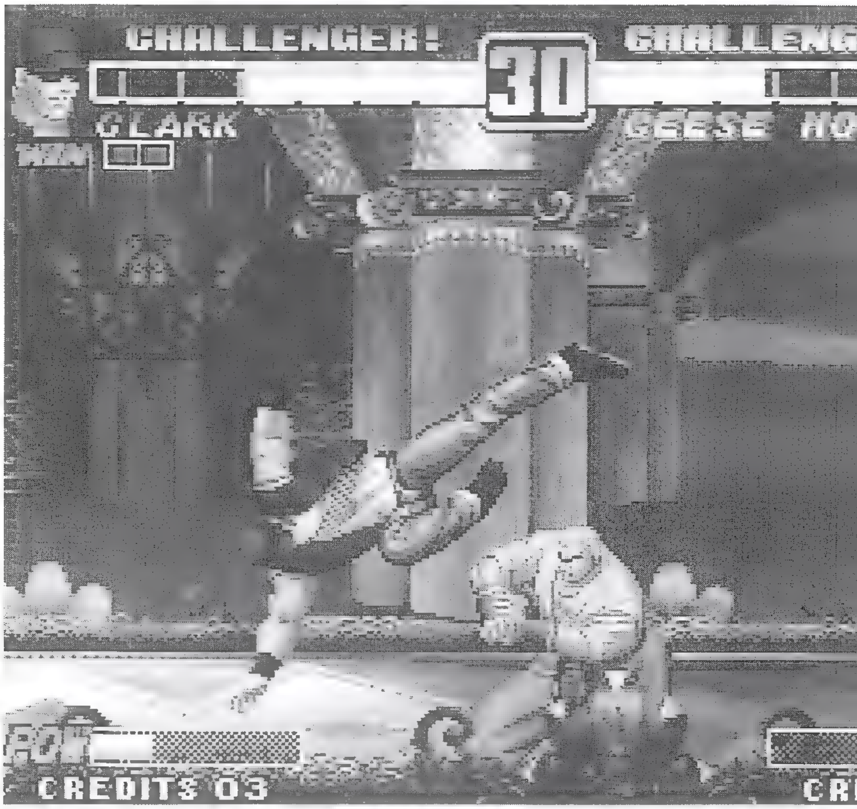
何か一点でクリアしてるんですけど…。

RB餓狼SPネタ。やり方は簡単。一度ギースのところでメモリーカードにデータをセーブ。ギースをロードして何もせずに負けるだけでOK。



何かユリのお尻を触ってるんですけど…。

ユリの燕翼（ヒップアタック）にジョンの挑発を合わせた写真。ジョンは嬉しそうにしてるんだけど、ユリは超嫌がっています。（提供ゆーち）



やりはじめた頃はSABが全然出なくて、非常に困った記憶が…

連続技レッスン

ゲームは先月に引き続きRB餓狼SP。今回はパンチ連打の限界ヒット数を増やす、特殊な入力方法を紹介しよう。

（ジェイケイ）

まずは相手の近くでダッシュ、レバーを⬇に入れると同時にAボタンを押す（近距離立ちパンチが出る）。そして、そのまま立ちorしゃがみパンチにつないでみよう。なぜか、この2発目が前にすべりながら出るようになるのだ。

すべる距離は一定ではなく、レバーを⬇に入れてからボタンを押すまでの間隔によって左右される。レバーと同時にボタンを押すようにすると、より長い距離をすべってくれるようだ。ちなみに、レバー方向は⬇じゃなくても、➡、⬅、⬈以外ならどこでもOK。

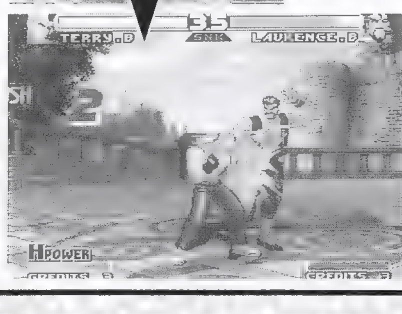
テリーでこの入力方法を利用すれば……。

●ジャンプC攻撃↓（ダッシュして）立ちA×7、B、➡C、⬅C↓キャンセルパワーチャージ↓ライジングタックル

という連続技が可能（パンチが増えただけだが）。テリー以外でも、連打の利く立ちパンチを持っているキャラなら利用できる。大体、通常時よりも1発多く入れることができるぞ。

噂のダッシュ中⬇+A。これ自体は普通なのだが…





次の立ちAがすべるように。間合いが詰まっていい感じだ

伝説の10割!!

今回の10割は、全キャラに気絶連続技が存在するという凄まじいゲーム、「WH2」から2つほど紹介しよう。

（ジェイケイ）

●近距離立ち弱パンチ、A、A↓近距離立ち弱パンチ、A、A…

ドラゴンの連続技。連続でAボタンを押すと出せるコンビネーション、これを3発目で止めると、スキが小さいくせに相手がのけ反る時間は長い。というわけで、前に歩いてから再び近距離弱パンチにつなぐことができるのだ。以降繰り返して気絶orKOだ。

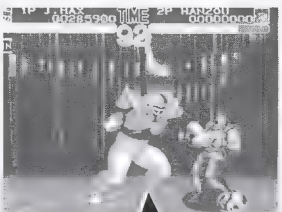
似たような連続技が、半蔵（2発×2↓3発）、フウマ（3発↓3発…）、J・カーン（歩かずに。3発↓⬊+弱K↓3発↓⬊+強K）、C・キッド（一瞬だけ歩く。3発↓3発↓4発）でも可能。

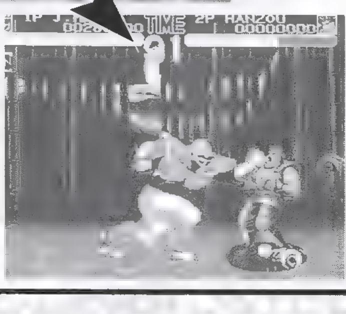
●ジャンプ強キック↓しゃがみ弱パンチ↓近距離立ち強パンチ↓遠距離立ち強パンチ

マキシマムの気絶連続技。もう1回決めるとKO。

このように、弱攻撃↓強攻撃や、強攻撃↓強攻撃が平気でつながってしまうのも「WH2」の特徴。キャラによっては、ジャンプ強攻撃↓強攻撃×3なんてのもつながるぞ。

しゃがみ弱Pから近距離立ち強Pがつながって…





さらに遠距離立ち強Pまで連続技に。大振りに見えるんだけどねぇ


サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
プラズマブレード!!
キン
くっ
バチッ
あっ
キーン


いつっ…
ビリビリ
勝負あったね
まだだよっ！
ゴゴゴゴ
?
パァァァッ


はっ
バッ
ルプシ
カムイ
エムシ!!
ゴッ
おーまい
がーっ
イッカッ
何なんだ
今のは…
まだ
まだぁ
おっかねーっ
いっくよおっ
ぐあっ

先日やっと、やっと「天草降臨」のロムを手に入れました♡　しかーし、プレイする時間が……。しくしく（わか乃）



つづく



Mr.BIG：サウスタウンを手中に収めようと企む組織の幹部。



ブラッド・マリア：BIGの取り巻きの女の1人。名前はオリジナルです。

読者創作ストーリー

BIGと出会った1人の少女が自分と彼の過去を語る…

STAY TOGETHER

★PN／吉川和彦（愛知県）

（あたいはブラッド・マリア、Mr.BIGの女さ。…っていってもあんたにゃ分かんないだろうね。なんてったって、彼は裏の人間だからさ…。

あたいが彼に初めて会ったのは5年も前になるのかな。彼には取り巻きの女達がいっぱいいるんだけど、一番彼とのつき合いが長いのは、あたいなんだよ、フフッ。

その頃のあたい？…まだガキだったよ。でもひねくれてた。あたいは世の中のものすべてが信じられなくてね…なにかにつけてツっぱってた。

そんな時、あたいは街のゴロツキとつき合ってたんだ。…うん、ろくでもない奴だったよ。けどね、それでもあたいは好きだったんだ。真剣に恋をしていた…つもりだったよ。やっぱり独りっきりになって人肌が恋しかったからね。

でもアイツにしたらただの遊びだったんだ！　あたいにいっぱい借金をプレゼントしてとんずらさ…。

それからあたいは何もかもどうでもよくなった気分で夜の街に出ていったんだ。

…ウフフッ。そう、娼婦になってお金を稼ごうとしたんだよ。…バカだよね。

で、その最初で最後のお客さんが、彼なのさ…）

くたびれたモーテル。そこに、およそこの場には似つかわしくない立派なリムジンが止まった。

「待っていろ…」

運転手にそう指示をすると、Mr.BIGがリムジンから姿を現した。

それに続いて車から出てきたのは、目をキョロキョロさせた何とも身なりの悪い少女だった。

髪はボロボロに痛み、趣味の悪い服をまとい、全身から鼻を突く安っぽい香水の匂いを放っていた。ブランド品で身を固めたBIGとは不釣合な格好だ。

「ほ…本当にいいのか？」

少女がBIGに尋ねる。

「何がだ？」

「あ、あんた…金持ちなんだろ？　あたいみたいなのが相手で、本当にいいのかよ…」

少女はむしろ怯えているような様子だ。

「…娼婦がおかしなことをいうじゃないか。フンッ！」

薄汚れた部屋の中は暗く、BIGは部屋の様子を気にも留めないでベットの上に座った。

だが少女は、ドアの辺りで立ったまま動かなかった。よく見ると小刻みに震えている様子が分かる。

長い沈黙。

BIGは葉巻に火を点け、じっと少女を見ている。

「どうした？　オレを楽しませてくれるんじゃないのか？」

部屋の掛け時計が刻む時間の音が空しく響いていた。

「…う…うっうっ…」

やがて少女はうつむき、ついには泣き出した。

「やれやれ…やっぱりケツの青いガキか。何があったか知らねえが、できねえことをするもんじゃねえぜ。お姫さま」

そういうとBIGはまた葉巻を吹かしはじめ、少女にこう切り出した。

「いってみな。何でこんなことをしていた？　オレが力を貸してやる…かも知れないぜ」

少女はしゃくりあげながらありのままの事情をBIGに打ち明けた。

（おかしな話だろ？…でもその頃は誰かにグチを聞いてもらいたかったんだ。だからあたい嬉しくてつい彼に全部話しちまってさ。

そしたら、彼…）

「その男の名は聞き覚えがある。…確かブラックキャッツのメンバーだったな」

BIGは葉巻を灰皿にすりつけた。

「ブラックキャッツ…？」

「俺の組織の傘下のグループだ。どうやら嬢ちゃんとはまんざら無関係じゃなかったようだな」

（…フフッ、彼の照れ隠しか。あとでブラックキャッツのリーダーのジャックってやつを問いつめたんだけど、そんな男はいないっていってた）

BIGは懐から小切手を出すと、その上にスラスラと少女の抱える借金総額を記入した。少女はその様子を呆気にとられて眺めていた。

「ど…どういうつもりだよ」

「なあに…勘違いするな。あくまでオレの部下が迷惑かけてすまねえってことだよ。…だがタダじゃやらねぇな。オレの女になるのが条件だ」

少女がサッと身構える。

「ハッハッハッ。勘違いするな。お前はただオレの側にいればいいんだよ、側にな…。お前は今まで人生の悪い景色だけを見てきたんだ。今度はオレがお前に最高の景色を見せてやるぜ」

（彼なりのプロポーズさ…。あとで運転手の男から聞いたんだけど、彼は夜の街に立っていたあたいを見兼ねて、こんなことをしたんだってさ。ガラにもないことすんなっての！…本当に。

でも、それからのあたいは幸せを取り戻したって感じさ、ブラッド・マリアって名前も彼がつけてくれたんだ…）

それから5年後のサウスタウン。夜空に浮かぶネオンの海を2人は眺めていた。

「あなたは…何を望むの？」

「すべてだ。この街のすべてをオレは手に入れる」

「サウスタウンのすべて…頼もしいわね。でもどうして？」

「オレはこの街が好きだからだ。カリフォルニアよりも、ニューヨークよりもな。だがこの街にはくだらねぇチンピラが群がりすぎている。だからオレが制圧し、望むままに統治してやるのさ」

「素敵な夢ね。ねぇBIG、抱いて…」

「フッ。あの時のようにまた泣かれてはたまらんぞ」

（彼は約束通り私に最高の景色を見せてくれたんだ。フフッ、おまけにとってもスリリングな景色をね……）

吹き荒れる暴風。

崩れ落ちるスタジアム…。

「くッ…！　何だ、一体!?」

キング・オブ・ファイターズ決勝会場は、一瞬で荒野と化していた。

「フッフッフ…さすがですね。これくらいではどうということもありませんか…」

風の谷間から現れた北欧風の男…青い法衣に身を包んだその牧師の名は、ゲーニッツ。

（まさかとは思ったよ。でもその風はそいつの仕業だったんだ…さすがのあたいもやばいって感じたね。こいつは今までBIGの出会ったどんな敵よりもヤバイって。

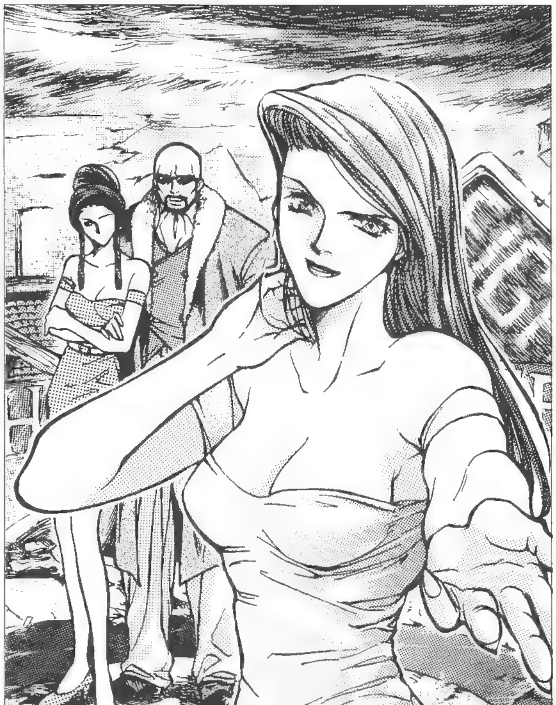
フッ…でもね…）

「マリア、下がっていろ！」

BIGの言葉に耳を貸さず、マリアはゲーニッツのいる方向へ、挑発的に歩み寄る…。

（…あたいのBIGは誰にも負けないんだ。だからあたい、そいつにいってやったのさ！）

「彼は…スゴいわよ…」



募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただし、あまり性的な表現の強いものは受けつけません。

作品にはタイトル＆PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記してください。

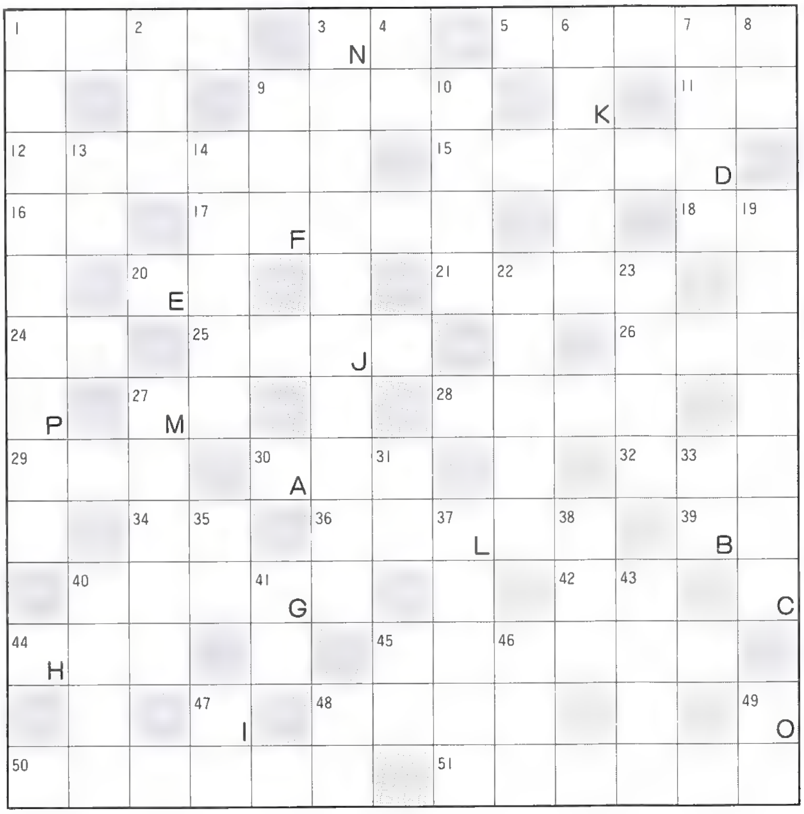
採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!

〈宛先〉
〒112　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト／RURU

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

今月のヒント：3発出る

3月号のクロスワードパズル当選者
井桁美由貴・埼玉県／矢野悟・東京都／野島和仁・宮城県／石川敬一郎・神奈川県／松村孝雄・鹿児島県／大石幸恵・北海道／星野賢司・愛知県／吉村奈々・奈良県／吉田真弓・埼玉県／大在家優二・岩手県（敬称略）

タテのカギ

1 日本チームの刺身が好きな日米ハーフ。フルネームで
2 地中に埋める爆弾
3 龍虎チーム共通、おなじみ飛び道具の超必殺技
4 北海道の古称
6 キングの得意スポーツ
7 乳牛などから乳をとり、乳製品を製造する農業
8 現在、この時
9 主として飲食物を乗せる平たい道具
10 古代ローマで使われた、インド・ヨーロッパ語族の言語
13 ○あれば苦あり
14 チベットを中心に発達した仏教の一派
19 マチュアの必殺技。ガードされても反撃を受けない。そんなまさかーって感じ
22 空の中。そのまま
23 ウソをいう人
27 黒いアゲハ蝶
31 立場。身分
33 電車などで立っている乗客が体を支えるためにつかまる輪のついた革のひも。○○革
35 お金の束。○○束
37 他人の夫や恋人に恋をすること
38 枝が長く垂れ下がった桜。○○○ザクラ
40 つぶしたジャガイモとひき肉を一緒に丸めて、衣をつけて揚げたもの
41 その土地に住んでいること。○○住
43 ギースの部下。リッパーじゃない方
45 武士の家
46 お肌の手入れ。○○○・ケア
47 石川県にあります。○○半島
48 円形または球形
49 インド料理でだされるトウモロコシの粉で造るパンのようなもの

ヨコのカギ

1 服部半蔵の職業。○○○○マスターズ
3 食物などにたかる昆虫
5 エビに衣をつけて揚げたもの
9 大きな空
11 ○○なく探す
12 TVでおなじみ。
15 出前でとる食べ物
16 覇王丸の刀。河豚○○
17 高級アパート
18 バイスの好きな食べ物。干したり、お酒にしたりする
20 学校を休むこと。欠○○する
21 家田荘子原作。『○○○○の妻たち』
24 ジングル・○○
25 朝日じゃなくて、サンケイでもなくて、ニッケイでもなくて（しつこい？）○○○○新聞
26 オリンピックもやった韓国の首都。
27 ○○、寝る、遊ぶ
28 スピッツのアルバム6枚目
29 日本人が最も好きなスシネタ。その魚は
30 手作りのうどんやそば。○○○ソバ
32 飲み物・菓子、軽い食事などを飲食させる店
34 ↑↓夜
36 美しい。この品詞は
39 バービーじゃなくて、○○ちゃん
40 クルクルまわる覇王丸の対空必殺技
42 不法に侵入した船を捕まえること
44 ○○○にほへと
45 腕輪
48 負けたくない気持ち
50 略してポケベル
51 ハドソンのネオジオ第2弾。ネオ・○○○○○○

ク	■	パ	ス	■	ダ	ゲ	キ	■	ノ	ベ	ル	■
ラ	ル	フ	キ	ッ	ク	■	リ	ス	■	ル	■	フ
ー	■	イ	■	イ	■	ア	フ	リ	カ	■	ギ	リ
ク	リ	ー	ニ	ン	グ	■	ダ	■	イ	ス	■	ガ
■	タ	■	ワ	■	ロ	サ	■	カ	ギ	■	ハ	ナ
サ	イ	ン	■	タ	■	イ	ク	ラ	■	イ	カ	■
カ	ア	■	ト	ク	ガ	ワ	■	ゲ	ソ	■	イ	レ
ザ	■	ネ	リ	マ	ダ	イ	コ	ン	■	カ	シ	オ
キ	シ	■	イ	■	ン	■	ウ	キ	ヨ	ウ	■	ナ
■	カ	キ	■	バ	■	ナ	ツ	■	ル	■	ル	■
ダ	イ	ナ	マ	イ	ト	■	ウ	ミ	■	ア	ガ	リ
ツ	■	コ	ツ	■	シ	ツ	ジ	■	サ	ワ	ー	■
ク	マ	■	ク	ツ	■	ナ	コ	ル	ル	■	ル	ス

3月号の答え：**八神　庵**

3月号のクロスワードパズルのA～Oを順に並べると、**クサナギキヨウノライバルハダレ**と、なります。

いわずと知れた八神庵さんですが、さて、'97では決着がつくのでしょうか？

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「5月号クロスワード」係
締切りは5月9日（必着）
正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

読者通信欄 パオパオカフェへようこそ！

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

やってしまいましたね…またもやギース復活!!

絶対にないと思っていました、RB餓狼伝説SPにギースが出てくるなんて。

しかし出てしまいました。KOF'96に彼が出場した時は「KOFと餓狼は違う世界の話」という理由がありましたが、今回はどうでしょうか。

ギースの足元には青白い炎が揺らめき、まるで亡霊のようです。「今回のギースは亡霊ですので…」と終わらせることができるでしょうか。

また大きな論議が起こるような気がします。

●PN／JJJ（東京都）

編：ぶぶー。「あれは悪夢ですので…（bySNK宣伝部）」が正解です。ま、似たようなものだけどね。

意外にも今のところこの件に関しての論争はナシに等しいです。みんな彼の復活を歓迎してるのね、きっと♡

ライブツアーin大阪いってきました!!

ライブツアーでの私のお目当てはサムスピの新情報♡ 64でも出るんですよね！ 武士道烈伝は実際にプレイできてとっても満足。はやく家でやりたいです！

声優さんたちの歌やトーク、コスプレ＆ゲーム大会を一通り見て、帰る前にNFのブースでお買い物♡ 探していたバックナンバーがあったので、迷わずGET！ ラッキー。庵ポスターにつられてパズルも買ってしまいました（笑）。

とにかく内容もりだくさんで、楽しめた1日でした。名古屋にもいくつもりです。

定期的にこういったイベントをどんどんやって欲しいです。NFのゲーマーさんたちも参加するゲーム大会なんてどうでしょう？ もうすぐNFも2周年ですし、ぜひ!!

●PN／れのるん（京都府）

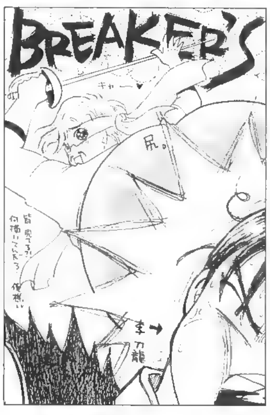
編：そう、NFも通販商品引っ提げて出店したのだ！ 買ってくれたみなさん、ありがとー♡

1人で何役もこなす声優さんの歌、よかったよね。ゲームも新作が体験できたし。それにナント、大阪には京の声優の野中政宏さんが、お忍びで変装（コスプレじゃないよ）して遊びにきてたのだ。みんな気づいてたかな？

NFもなんかイベントやり



●PN／藤風とうや（大阪府）
馬だよ、馬!! パオパオの長い歴史（笑）の中でも、馬が載ったのは初めてじゃ。めでたい♡ 馬メーターが可愛くて、何げにお気に入り。



●PN／はるCHAN（岡山県）
いやぁん、もー最高ですっ!! 編集部でも大ウケ。やっぱりP様は何をやってもいいっ！ みんなプレイしてくれよー!! 楽しいよん♡



●PN／クラユキ（千葉県）
舞ちゃーん♡ 対アンディ戦の時なんかもう…可愛いすぎっ！ 個人的には2Pの青舞ちゃんがお気に入りっス。炎まで青いのがいいよ。



●PN／さかくら弥月（大阪府）
やっぱり兄貴は太陽が似合う！ 「ALL RIGHT！」がカッコイイのよね～♡ この兄弟ってホントに好きです。何げにリボンが可愛いよん♡

パオパオ賞



★PN／白雪月花（滋賀県）
ものごっつー可愛いにゃん♡ 幸せそーでヨイですねえ。カッコいい兄貴たちに囲まれて、葉月ちゃんうらやましい！ 末っ子っていいよなー。

たくなってきたよ。その時はみんな絶対きてね！

牙神になれた女のお話

聞いてください！ 去年の夏からうちに蛙が住みついているんです!! 普通のアマガエルなんですけど、とってもかわいいんです♡ 本当に…。一日一回は顔見ないと気になって…。寝床のカップを覗いたり、エサをやったり…牙神もこんなことしてるのかな。なんだかちょっぴり牙神さんの気持ちが分かったような気がした…いつまで続くか分からないけど、蛙がいる間は牙神ライフ（?）をエンジョイしていこー♡と思います。

●ＰＮ／はるＣＨＡＮ（岡山県）

編：そりゃかわいいだろうなぁ。まだ名前決めてないなら"ダッチミー"がオススメ！ ずっと逃げないなんて、よっぽど居心地いいんだろうね。

はたして京と庵は友達同士になれるか?!

この間おもしろ半分で"ラブ・フォーチュン"という相性占いで、京と庵の相性を占ってもらいました（名前の字画で占うもの）。自分が京で友達が庵です。結果は…

〈友達との相性運〉
あなたと八神さんは、反発しやすい相性です。同じ言葉でもこの人がいうとなぜかトゲがあるように聞こえてしまうので、この人といるとしょっちゅう「ムッ」とくることが多そう。表立ってバチンとぶつかりはしないけれど、じわっじわっと離れたがる２人です。ケンカもイヤミの応酬になりやすいのがこのペア。

もー友達と大笑いするくらいおもしろかったです!!

★ＰＮ／龍虎乱舞部八稚メンチ（神奈川県）

編：同封の結果用紙もちゃんと確認。偽りナシの結果です！ それにしてもするどい占いマシーンだなぁ。なんかぴったり当たってない？



●ＰＮ／あくあ（東京都）
オジサマだけじゃなくて、女の子や動物まで…ヨイですにゃあ♡ 自分で使えるキャラだぞーですが、けっこう多彩だねえ。スゴイ！



●PN／卯月麻緒（京都府）
衣装も変わって、さらに色っぽくなったよーなマリー。使いやすいし、持ちキャラにしてる人も多いんだよね。私も練習中なんだけど…。



●PN／688級（岐阜県）
こういう動きのある絵って好きです♡ 火月って可愛くてカッコイイよねぇ。「待ってろよ、葉月」が好きなんだけど…追ってく兄貴も。



●ＰＮ／しまづっち（東京都）
クールな表情がおステキな庵。みんな、ネオジオコレクション見た？ オロチな隠しストーリーがなかなか♡ 庵と京のファンは見るべし！

INちづるステージ



ほのぼのでちょー可愛いっ♡ マジボケの拳崇がかなりイケてます。ちなみに紙が薄かったり折ったりしたものは基本的に不可なので、以後よろしく♡

★杉本利江さん（広島県）

NEXTターゲット



今度は彼らが更生されるのかっ!? でもキム先生に教えてもらえるなんて、ものすごく光栄じゃない？ ま、ちょーっち怖そうだけどね…。

●ＰＮ／小松辰吉（東京都）



●PN／沢村梦美（茨城県）
色っぽいねえ。この脚がまた…男性諸君クギづけじゃ！ この子ってホントに可愛いよなー。まったくもってイイ感じデス。



●PN／なかやまひろこ（大阪府）
うーん可愛い♡ でも、対人戦ってホントに難しいんだよねぇ…。1月号読んで、修行してねん♡ あ、私と対戦する？ なんちて♡



●PN／藤井さとる（愛知県）
兄貴カッコいいーっ!! 好みにゃ♡ ちなみにココのコメントは、編集部に生息する小人さんが夜なべして書いてるのだ。なんちて♡



●PN／ギース子ハワード（福岡県）
うん、私もめっちゃ好きやねん♡ 世間はすっかりRBSPで、対戦に燃える人も減っちゃったけど、まだまだ楽しめるゲームだよね。

オープンテラス どうしても天草に勝てない友人Mは、もはや彼を"あまクソ"と呼んでいる。●ＰＮ＝ヨーヨー使い天草（青森県）／"クソ"の部分が筆書きで強調してあって、するどい憎しみが伝わってきたぞ。がんばって修行を積んで天草を倒してねん♡ あと全国280万人の天草ファンの襲撃に備えて、体も鍛えといてねん♡（編）

サムスピRPG…シナリオ全ハード共通ですか。ならNGCD派とPS派とSS派で連日のよーに争ってた私は一体何だったんでしょうか？ ★PN＝弥生由梨（神奈川県）／いえ〜い♡ シナリオ共通どころか、発売日も全ハード共通だはぁ!! しかもまた発売日延期！ ……ふうっ。こうなったら本家ユーザーだけになんかオマケをつけてくれ〜!! だめ？（編）

今月のコンビネーションアタック



ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。

1ヵ月半でSSを売ったネオジオユーザー

僕は11月15日に、ネオジオとネオジオCDを持っていながら、サターンを購入してしまいました。理由はもちろん、知っての通り、SSでもSNKのゲームができるからです。しかし僕は12月30日にはSSを売りはらってしまいました。聞けば完全移植ではないというではありませんか。まるで馬鹿にしています。今はSSを売った金でKOF'96のROM版を買ってやりまくってます。僕はSSを売って正解だと思っています。

●PN／UROTAN（群馬県）

編：CDへの移植もので、厳密な意味での"完全移植"は存在しないと考えて間違いないでしょう。ROM版と比較するのは、無理があると思います。"SNKのゲームに対するSSでの評価』という部分は、どういったものかは分かりませんが…。ただSSへの移植タイトルは比較的よくできていると思いますよ。

いつまで続くの？ サムスピRPGの発売延期

正直にお答えください。心の底から『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』を楽しみにしている読者の方は何人いるのでしょうか？ 私の周りの人は13人中たった1人しかYESと答えませんでした。

この結果の最も大きな原因は、発売を延期しすぎたことにあるのではないでしょうか。最初は平成7年秋に発売される予定でしたが、未だに出ません。1回や2回ならまだしも、こう何回も発売延期されたら誰だってシラけてきます。だいたい、NFの新作ソフト期待度ベスト5に、創刊時からずっとダントツの1位であり続けていること自体、異常としか思えません。SNKは本気でサムスピRPGを出す気があるのか、売る気があるのか勘繰りたくなります。単に、ネオジオやPS、SSユーザーにエサをまいているとしか思えなくなってきた。

「もう、勝手に盛り上がっててくれ。俺はサムスピRPGなんざ知らん」と思いながらNF（を含むゲーム誌）を読んでいる人が、もうこれ以上増えないようにして欲しい。待たす身より、待つ身の方が辛いと締めくくって。

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

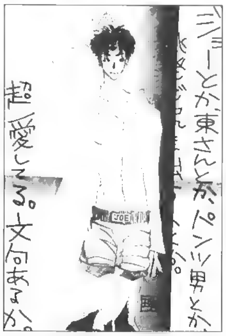
編：確かによく延びますね。恐らく10回ほど発売延期のリリースがあったと思います。まあ、現状では6月27日発売ということなので、それを信じて待つしかないのでしょうが…。ちなみに編集部内で、ユーザーとして発売を心の底から楽しみにしている者は、1人もいない…かも（笑）。

とっても不安!! 注文できないネオジオ本体

僕はSNKのメチャクチャのファンです。そんな僕にとってつもない不安があるのです。

今はネオジオCDユーザーなのですが、近い内にCDZ、ネオジオも買おうと思っています（64ビット機も）。

そんなわけでネオジオを注文しようと思っていたのですが、'96年のNF12月号を見てみると、売り切れかどうかは



●PN／海流瑛（広島県）
全然ないっス。当然。今回、超カッコイイし。某RPGの主人公の名前、ジョーですか…ちなみにウチのさくら嬢のは『京』だそーだ…。



●PN／砂河せん（東京都）
マジで実力Sクラスのビリーちゃん。EXの方はかな〜り怖いんですが…カトリーヌって何ゴト。ヘビメタキングもスゴイけど…ねえ。



●PN／岡山イカ男（京都府）
うーん、華があっていいねえ♡ 女の子同士、仲いいのかにゃあ。DJステーションにはみんなの歌が入ってるよ♡ と、さりげなくCM。



●PN／真菰れみ（愛知県）
ニンマス？ なんちて。忍者だらけだな、サムスピ。RPGの新キャラの鈴音も…いや、この次の新キャラこそ侍なんだよ！ 多分…。

キャラ♡レター

俺の兄貴は超バチキカッコイイぜッ!!

あにきー、カッコイイぜ！ ついにギロチンが2HIT、やったぜあにきー。

ドリル最終、でねーよ、あにきー。

あにきー、どこに砂かくしてるか教えてくれよ。

あにきー、ブタの顔、とっても似合ってるぜ。

あにきー、サルにゲイザー食らわないでくれよ。

あにきー、これからもがんばってくれよ。

追伸

倒れてる相手に「オキロコラー！」といってふんづけるアニキー、かっこいいぜ!!

★PN／モンキーゲイザー（茨城県）

編：あにきー、っていう呼びかけがチンピラライクでなかなかいいッス。ほんと山崎はどんどんかっこよくなるね。ドリルで連打する君の姿が目に浮かぶぜ。これからもがんばってね♡

絶望の歌だけがあなたの歌じゃない

あなたが絶望の歌をうたうなら
私は希望の歌を贈るわ
だまって聞いていて
何か感じるでしょう、感じないわけないわ
私はこんなに心を裸にしあなたへの愛すべてを込めて歌っているんだもの
愛なんてくだらない？
そんなことないわ
じゃあどうして
こんなに熱いの？
どうしてこんなに心が疼むの？
あなたの冷たい瞳を見た
あなたの冷たい心を見たわ
でも忘れてはいないでしょう？
それは一瞬だったかもしれないけど
あなたは確かに愛を感じた
誰かを愛し
愛された
凍りついた心のまま
生きることなんてできないわ
私の歌は
あなたの心の氷を溶かし温めてあげられる
冷えきった心に愛をとりもどせる
だから少し
だまって聞いていて
あなたの中の何かが変わるはずよ
変えてみせるわ
私は歌いつづける
あなたの瞳に熱が戻るまで
あなたの唇に真の微笑みが戻るまで

●PN／杉原ゆう（東京都）

編：大学入試4日前だそうで、大変な時にお手紙ありがとうございます。別紙に『神やSNKに頼らずとも自力で俺を変えてみせる』と書かれてあって（笑）、意気込みがとっても伝わってきました。やはりラブソングは永遠ですよね。

分かりませんが、「新たなご注文はお受けできません」と書かれてるじゃないかー。
お願いです、なぜ売ってないのか教えてください。通販以外の普通の注文はできるのでしょうか。どうかSNKさんにも頼んでみてください。
★PN／なぜよー（沖縄県）

編：現在ネオジオ本体の在庫が編集部にないため、NF通販では扱っていません。疑問などはSNKのテレフォンサービスに聞いてみるといいでしょう（91P参照）。
ネオジオCDZは今も取り寄せることができますが、64ビット機の家庭用ハードの発売は、当面予定がなさそうです。



●PN／松原孝志（広島県）
珍しい組み合わせですにゃ。広いっていっても同じ中国だし、どこかで会うことあるかもね。ほーらいのブタまんは私も好きだ（笑）。



●PN／くれあ蘭須（愛知県）
うーん、その辺の関係も気になるねえ♡ 個人的な意見（願望？）はおいといて、実際のところどーなんでしょうね。やっぱ黙認（笑）？

読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。「可能性」の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。

概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75％以上）、○＝可能性あり（74〜50％）、▲＝ちょっと苦しい（49〜30％）、△＝ほぼ無理（29〜10％）、×＝絶望的（９％未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないかによって、印には大きな差がつきます。

なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル（ジャンル）　メーカー	ポイント	可能性
①サイコソルジャー（アクション）　SNK	559P	▲
②天外魔境シリーズ（RPG）　ハドソン	416P	○
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）　セガ	396P	△
④アテナ（アクション）　SNK	327P	▲
⑤怒シリーズ（アクション）　SNK	292P	▲
⑥ぷよぷよシリーズ（パズル）　コンパイル	258P	△
⑦へべれけシリーズ（エトセトラ）　サンソフト	231P	○
⑧シャイニングフォースシリーズ（RPG）　セガ	215P	○
⑨大戦略シリーズ（シミュレーション）　セガ	187P	○
⑩クイズ迷探偵ネオ＆ジオ＊（クイズ）　SNK	168P	×

タイトル（ジャンル）　メーカー	ポイント	可能性	タイトル（ジャンル）　メーカー	ポイント	可能性
⑪闘神伝シリーズ（格闘アクション）　タカラ	161P	△	⑯マジカルドロップ（パズル）　データイースト	106P	▲
⑫アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）　ビデオシステム	147P	○	⑰パズルボブル２（パズル）　タイトー	102P	△
⑬ストリートファイターシリーズ（格闘アクション）　カプコン	142P	△	⑱サクラ大戦（シミュレーション）　セガ	91P	○
⑭ガーディアンヒーローズ（RPG）　セガ	133P	○	⑲ボンバーマンシリーズ（エトセトラ）　ハドソン	88P	○
⑮恋こいしましょ（花札）　ビスコ	111P	○	⑳鉄拳シリーズ（格闘アクション）　ナムコ	68P	▲

＊印はCDのみの移植希望。

メーカーへの要望&質問

こんにちは。私は最近ネオジオのゲームをはじめたばかりの、ネオジオビギナーです。ネオジオCDを持っているのですが、ロード時間が長くてなんかヤな感じ。なんで、思い切ってネオジオの本体を購入しようと決意し、ゲームショップにいったところ、もう取り扱っていないとのこと。聞いた話によると、もう生産中止になっているとのことなんですが、本当なんですか？ もし本当だった場合、どこにいけば買えるのでしょうか？
●PN／篠崎鏡（静岡県）

もちろん販売していますので、そういうことはありませんよ。
（SNK宣伝部）

…………………

こらSNK！ 武士道烈伝の発売日、また延期ってどういうことじゃい！ 待ち続けて半年以上。いったいどういうこと〜？
●PN／じゃ○〜る（奈良県）

読者の皆さんには、ご迷惑をおかけしまして大変申しわけございません。
SNK初のRPGとして、必ずご満足頂けるような作品に仕上げますので、今しばらくお待ちください。
（SNK宣伝部）

Q&A

編集部のみなさん、こんにちは。今、編集部内でも人気爆発というウワサの「ブレイカーズ」で質問があります。
CPU戦をプレイしていて思ったのですが、同キャラ対戦になった時に、CPU側のキャラ名が違うんです。
対人戦で同じキャラを選んでも、キャラ名は変わらないのでCPU専用の名前だと思うのですが…。
ジョルジュって誰です!? 気になってしょうがありません。設定とかあるなら教えて！
●PN／ヤンは興奮（奈良県）

編：編集部でも気になっていたこと。よくぞ尋ねてくれました。さっそくビスコの開発の方に朝も早くに聞きにいってきました。では…

CPU戦同キャラ時に相手の名前が変わるのは、開発スタッフのささやかな遊びです（いやー気づいてくれる人がいて本当によかった）。我々スタッフの間では、対戦プレイは「ゲーム」重視、シングルプレイは「世界観」重視という掟がありました。その掟を守るため、誰かが「自分と同じ奴がもう1人出てくるのはまずいだろう。世の中に自分と似た人は3人いるというし、同キャラが出現するくらいなら、いっそよく似た別人という設定にしてしまえ！」と、勝手に名前を変えてしまったのです。（闇へと消えた「死嘩護」の呪いでは、という噂も…）
（ビスコ開発）

沢村 陣…対ショウ
某ゲームメーカー勤務。26才。バンドグループ「TUBE」のファン。現在、空手道場にて修行中。

ジョルジュ…対ピエール
本場フランス人。過去のイタリア旅行で置き引きに合い、イタリア人を毛嫌いしている。

レッドギガース…対コンドル
遠い祖先は同一の民族であった。つまり、コンドルとは遠い親戚にあたる。「大地の宝玉」を所有（笑）。

ヴァーゴサンドラ…対ライラ
天涯孤独の身を「森の部族」に引き取られ、大蛇に育てられた。「緑の宝玉」を所有（しつこい？）

シェリーターラー…対ティア
過去、ティアの兄「スターリン」とも戦ったことのある女性キックボクサー。現地では有名。「水の宝玉」を所有（ここにも呪いが）。

アトゥーム…対アルシオンIII
古代文明マニア。自らミイラの扮装でファラオ体術を実戦するが、実はアルシオンの血を引く子孫。

ジャバァ…対マハール
陽気な肉屋のおっさん。そう、あの刀は商売道具なのだ。

王 劉凱…対タオロン
タオロンとは無関係だが、恋人リンリンにふられたことを逆恨みしている。現在声優を目指して修行中。

オープンテラス

某ゲーム系ホームページの伝言板の「RB餓狼SPに隠れキャラが28人いる！」という書き込みに対して、「うそいうな！」との罵詈雑言が書き込まれていた。なんの根拠があってそんな罵詈雑言を…と思っていたら、なんとSNK広報の方の書き込みだった！ 恐れ入りました!! ●PN＝小太郎（千葉県）／そりゃもう何もいえませんなぁ。なんせ本家本元のお言葉だもんね。みんなビビッたろうなぁ。（編）

オープンテラス どこのゲームショップにいっても『龍虎の拳外伝　限定版』しか置いていなく、ノーマル版は売られていない。なんかノーマル版は『逆限定版』になっています。ニー、どうしたもんだろ。●PN＝TOMOYA（神奈川県）／そうだね、なんか売上ランキングでも龍虎の拳外伝　限定版がたまに顔を出してるもん。そういや編集部にあるのも限定版だったなぁ。おまけのロバートコインがいいのよねぇ！（編）



今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

『デビルマン』のメロディで！その名も『ヤガミアン』!!

あれは誰だ　誰だ　誰だ
あれは八神　八神庵　八神庵
負けず嫌いの名を受けて
彼女を捨てて闘う八神
三段笑いは超音波！
八神イヤーは地獄耳！
八稚女ジェットで空を飛び！
いおりんにらみは怪光線！
オロチの力　身につけた
ダークなヒーロー
八神庵　八神庵

●PN／素手シザーマン（新潟県）

編：俺を“あん”と読ませて字数を合わせたテクがにくい！　“彼女を捨てて”ってあるけど、本当は逆だったりして!?

ブラックアテナの歌う「My LOVE」!!

ハーフパンツの男の子
彼の名前はシイケンスウ
生まれは中国なのに
関西弁なの
肉マン一口で食べるのはすごいけど
彼には本当のこと
おしえてあげなきゃ！
ケーーンスウーーー!!!
なんておめでたい男なの
ほんとはね
君はただの友達なのよ
気づいてよはやく！

みんなも「My LOVE」の替え歌をもっと作ろう！

★PN／々々々（茨城県）

編：「My LOVE」の替え歌ネタって多いんだよね、ホント。一番多いかも。それにしてもなかなかブラックなアテナちゃんねぇ。ケンちゃんかわいそ。

雨ニモマケズ風ニモマケズ夏のイベントニモマケズ…

先日、ネオジオフリークを買うため嵐の中を歩きながら、なんとなく替え歌（？）を作ってしまいました。

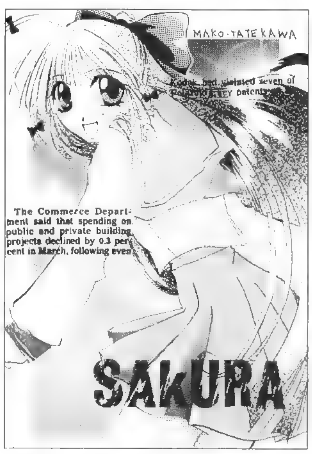
雨ニモマケズ　風ニモマケズ
雪ニモ　夏ノ大イベントニモ
マケヌ丈夫ナカラダヲモチ
理性ハナク
決シテ眠ラズ
イツモシズカニハマッテヰル
ヒト月ニ　ゲーム雑誌トムックト少シノソフトヲ買イ
アラユル技ヲ　ジブンノ持チキャラデコマンド入力デキ
ヨクミキキシ　ワカリ　ソシテワスレズ
梅田ノ北ノ江坂ノビルノナカニイテ
東ニ京バカノコドモアレバ
アイツハ本物ダトアヲッテヤリ
西ニアーケードデ技ガ出ナイモノアレバ
行ッテコハガラナクテモイイトイヒ
南ニ隠シコマンドノワカラヌ者アレバ
行ッテブザマナ姿ヲ笑ッテヤリ
北ニケンカヤソショウガアレバ
庵×京モ京×庵モニタヨウナモノダカラヤメロトイイ
バグッタ時ニハ　涙ヲナガシ
ロケテノ朝ハ　オロオロ歩キ
ミンナニヘッポコトヨバレ



●PN／高輪竜（神奈川県）
CD版出たし、もうプレイした？　紫も何げにイイよ～な気がするんですが（笑）。RBSPって、何げにキャラ数多いよなあ…。



●近藤陽子さん（東京都）
しかしウチの近所では稼働中。ゲーセン人気では翔と刀龍みたいだけど、編集部ではいまだP様。ピエールって呼ばれて返事する人もいるし…。



●PN／館川まこ（愛媛県）
さくらちゃーん♡　エクスチェンジャー、入ってるゲーセン少なくって寂しいんだよねえ。頑張って探して、プレイしてみてくだされ！



●PN／ジョナサン（北海道）
大人の女性トリオ。大人同士だと会話もはずんだり…しないかね、やっぱり。マチュアもキングも美貌がウリだから、もめたりして…。

無題



究極の選択！　って感じですかね。何か怪しい人だらけじゃのう。とりあえず、胸毛は嫌だろう（笑）。ショックなジョーカーが何げに可愛いゾ♡

●ＰＮ／坂崎拓海（滋賀県）

職場結婚。



下につくって、ママになるって意味なのかっ（笑）!?　ギース様が許してくれないそうっ。でもパパな山崎ってお似合いだなあ。育てられてみたいかも（笑）。

●ＰＮ／砂河せん（東京都）

ホメラレモセズクニモサレズ
サウイフモノニ　ワタシハナリタクハナカッタノダガ…

●PN／桜優香（兵庫県）

編：これマジで笑えたよ！　編集部の数人が共鳴してたし。
それにしてもやけにリアルなんですけど、これ桜優香さんの日常生活なんでしょーか？

ハクション大魔王改め
極限流大魔王!!

空手一筋　極限流の
それが私のお父さん～よ
ハッハッ　覇王至高け～ん
翔乱脚
うちの道場　壊れて～く～
バッバッ　バカモ～ン
龍虎乱舞
お兄ちゃんとロバートさんが
ハハハ～ン　死んでゆく～

●PN／嵐を呼ぶ男（愛知県）

編：『ハクション大魔王』のテーマがこんなに親父に合うなんて！　ナイスですっ！



●PN／倉長行矢（福岡県）
いまだ対戦がアツいティンクルスター。でもCPUは鬼のよう…おスシとかケーキとか飛んでくるし。見とれてしまうと…滅（涙）！


●PN／うどん西（千葉県）
大学合格おめでとう！　ホントによかったねえ。これからはゲームもやり放題だ！　RBSPにRPGに…投稿もよろしくね♡



●PN／青名（北海道）
う～ん、男の色気っ！　タダの若者にはない深みが、ラルフの魅力の一つだよね。CDのロード画面は、超カッコよくって大好きだ♡

こんな空耳

天草は実は甘党だった!?
楓にも悪妻疑惑が…

天サムをやっていて天草の「汝、暗転入滅せよ」の声が、どーしても『小倉あん』って聞こえてしまいます。あと半蔵（修羅）の2勝目のセリフが『悪・妻・滅それがお主の定めなり』と…。半蔵!!　そんなに楓さんが…。

●PN／彩龍（埼玉県）

編：これは同意見多数！　もしかして天草ってば、実は甘党であんこ大好き人間なのかしらねぇ（笑）。

クラウザーのナイスボディに
プレイヤーはもうメロメロ

KOF'96のギース様の邪影拳が、どーしても「ジャイアン犬」に聞こえるんだ！　それと、クラウザーの登場のセリフが「ナイス、ボディアップ」って聞こえる。ポーズとマッチしてるし、本当は何ていってるんですか？

●PN／京庵（茨城県）

編：まだまだ絶えないカイザーネタ。他にも「レッツバーニングラブ♡」やら「ナイスバディだっ!!」やらありましたが、正しくは「Let's party！」といっているのだよん。

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のフランコ・バッシュと称するフランコ・バッシュみたいなあの人は一体誰ですか。●PN＝名称未定1号（宮城県）／キノコ食べると大きくなる人だよ。花を取る（食べる？）と闇払いが出せるようになるんだけど、彼はまだ気づいていないらしい。教えてあげて、ピーチ姫！（編）

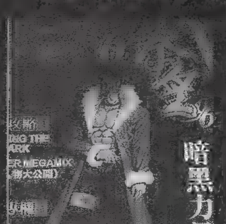
愛のてほどき

旅行先の香港で
ナゾなKOF本発見！

先日、旅行先の香港の路上本屋でKOFの雑誌を発見しました。

KOF'96は香港のゲーセンにも入ってるようですが、こんなものまで出てるとは…。

キャラクターがみんな"巨人の星"みたいになってるのには大笑いしました。セリフもみんな広東語だし。しかも"日本現在天皇"なんてのも出てきます（どうやらゲーニッツより上の、オロチ一族の親分らしい）。



見たこともないチームもいくつかあり、とにかく笑えます。ちなみにマチュアは「瑪卓」、バイスは「域思」になっていました。

週刊誌らしいので、みなさん香港へいったら探してみてください。1冊HK$13です。

☆PN／ホワイトマリー（静岡県）

編：なんかKOFなのに「風雲組」とかあって、ひたすら怪しい…。版権は大丈夫なんでしょーか？　番長が表紙の写真を載せとくぞ！

喉ごしすっきり辛口
その名も「篝火」!!

突然ですが、先日所用で近くの郵便局にいった際、ゆうパックふるさと小包のチラシに、なんと「篝火」を発見！　なんでも美濃（今の岐阜県辺り）の地酒らしいんですが。

●PN／玉川夕月（神奈川県）

編：長良川の川面に映える篝火のイメージのお酒…。う～ん、おいしそうじゃない！　こんな時こそ、お猪口「陶酔庵」の出番だねぇ。



●PN／銀河美男（愛知県）
こっちも人気の兄妹だ！　ビリーの人気はまあ当然として、リリィちゃん嫌いって人いないよね。そーいやSNKって、兄妹多いよな…。



●PN／さいが氷子（北海道）
うん、ちづるサン美人で強くていいっスよね♡　CD版では頼りにしてたよ。後ろの2人が何げに…狙われてるぞ、ちーちゃん！



●PN／山田かに蔵（愛知県）
コレをマスターするんですか？　町中でやってたら、怖がられちゃうぞぉ。ついでに夏でも毛皮のコート着て、髪染めれば完璧じゃ！



●PN／合成洗剤イムる（岐阜県）
んで、待ってる相手は火月（笑）？　2月号の声優メッセージで分かるだろーけど、及川氏は楽しい人です（笑）。編集部宛の年賀状も…。

オープンテラス

先日、友人と「龍虎の拳外伝」をやった時の彼の言葉に、僕は爆笑した。「なんでリョウが龍虎の拳に出てるの？」。完全にKOFのキャラだと思われてるぞ、お前ら！ ●PN＝剛（埼玉県）／ってことはロバートもか。う〜ん、KOFではちゃんと"龍虎の拳チーム"って銘々されてるのにね。ま、エディット制度のおかげでチーム名の影は薄いけどさぁ…。（編）



ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

キャラの動作やセリフうつるんです…！

ネオジオはキャラが光ってる。だから遊んでるうちにキャラになりきってしまう。

俺の場合、キャラの声が出る。「え〜」「何ィ〜」「よっしゃあ」「おそい！」「あまいわ！」など。

さらに、キャラになりきれば体が動く。よく上体を動かす奴を見かけるが、俺は下半身から動く。格闘は下半身の安定、腰のキレが大切だ。

だけどこれ、ゲーセンではちょっぴり恥ずかしい。だからぐっと我慢。

でも声や体の動きを無理に我慢すれば頭が痛い。ピキーンと頭の中を痛みが走る。ギャラリーが多いとなおさらだ。

コスプレではなく、キャラになって格闘したい。人をここまで変えるキャラの魅力。なんてアブナイ奴だ。ネオジオがにくいぜ。今のところ、その境地のキャラはナコルル、アンディ。まさに、俺と一キャラの世界だ。

うなれアンヌムツベ、我が心のままに！ 俺に勝利のおたけびを上げさせろ！

通信教育でシカンナカムイ流を修得したいこの頃です。

●PN／無限翔覇・動（埼玉県）

編：キャラとの同化がかなり進んでいるとお見受けしました。確かにネオジオのキャラって、他のゲームのキャラとは一線を画した強烈な魅力があると思います♡

こんな恥ずかしいネタもネオジオの魅力のひとつ

先日、私は素晴らしいものを見てしまいました。

女の子のクセにこんなネタを書くのはちょっと恥ずかしいのですが、KOF'96で庵vsクラウザーにして、庵の逆剝ぎ（C投げ）をすると…。目の前にあるすごいっす。



●PN／202（愛知県）
そう、実はめっちゃカッコイイのだ。だって息子が天草（の体）だよ？ めっちゃ美形やん。モズ落としもカッコイイしな。うきゅ。



●PN／霜月はじめ（熊本県）
強くて頼れるいいオトコなんですわ、ホンマに。64も気になるけど、RPG早くやりてえー。１回目は覇王丸でプレイが基本ですかね？



●PN／天宮寛子（宮城県）
うきゅー、カッコよいのう。年々よくなってくマリーちゃん。やっぱり女は投げだよ、投げ！ バックドロップリアルとか、もう♡



●PN／美斗丸（奈良県）
天に召されるのはまだ早いぞ！ もっと描いて〜♡ とってもラブリーなカップルで、見ていてほのぼのするにゃ。幸せになってね。

投稿規定
〈モノクロイラストの場合〉

いつも送ってるケド全然載らないよ〜！ という人のために、ちょっとだけアドバイス♡ これを守れば、君も常連になれるかも…!?

①紙はやっぱりハガキがベスト。同じ大きさのものでもOK。比率が同じなら拡大も可だけど、たまに比率が違うものがくるので、要注意。縮小はなるべく避けてね。

薄い紙（コピー紙など）は絶対使わないように！ もちろん、折ったりしたものもダメなので、これも要注意。

②必ず黒のペンで描くこと。色のついたものは掲載できないのだ。黒でも鉛筆、ボールペン、薄墨などは絶対不可。もちろん、グレーのペンで影をつけたりするのもダメ。

原則として、あくまでイラスト扱いなので、文字量の多いものは基本的に不可。しかも、細い線は縮小をかけるとほとんど消えてしまうので、ペンの太さにも気をつけよう。

③さらに、トーンの重ね貼りにも要注意！ あんまり濃くなってしまうと、つぶれて真っ黒になってしまうのだ。

トーンを貼る場合、ちゃんと押さえてる？ しっかりこすっておかないと、着く前にはがれちゃう…な〜んてことも多々あるよ。

たま〜にトーンがはがれるのを心配してか、ビニールを貼る人もいるけど、これもダメ。テカってしまうのだ。

④イラストができたら、あとは送るだけ。何枚送ってもいいけど載せられるのは一枚だけなので、気合い入れて一枚送る方がヨイかも。

ハガキのままでもいいけど、封筒で送った方が安全確実。イラストの裏には、必ず住所氏名（PNも）を記入してね。一言コメントも添えてくれると、担当者が喜びマス♡

大きいものを送る時は、必ずイラストのサイズより大きめの厚紙を同封すること。

…とまあ、以上のことを守れば、大体はOK。あとは腕を磨いて、常連めざしてね♡

ユリ・独立する



●PN／くれあ蘭須（愛知県）

うーん、マジボケ！ でもユリちゃんなら、可愛いから許す（笑）!! ちょうアッパーもちょうナッコーも可愛いから許す！ …ファンの代弁でした。

取調べ室



●PN／あじ・ちきん（広島県）

このネタが分かると年がバレるのかっ!? ピーンチ！ なんちて♡ 若い読者さんには分かんないだろうけど、昔はこんなドラマが多かったんだよ…。

からって、なにも血が出るほどえぐらなくても！ しかもつかんだ瞬間、集中線（青いの）が入る。そして投げる時のパシッという音！ バッチシっすよ！

さて、ここまで書けば、庵がクラウザーのどこをつかんでいるのか分かるでしょう。

ということで、次もまた庵×クラウザーのネタ。

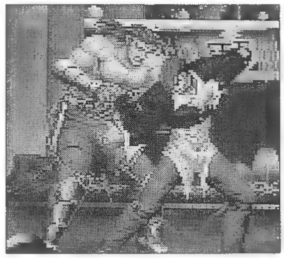
今度は庵のD投げをしてみよう！

今度は、そう！ そこをつかむのよ！ しかもあんなに出血してる！ クラウザー！ もしやっ…！

いや、もう何もいいません。だから赤いの着てるのね…。

★PN／MOMONGA（東京都）

編：一応、参考のために写真もつけてみました。う～ん…、まるで切なくはかない男心を象徴するかのようなクラウザー様の表情が、何とも痛々しげでいい感じです♡ それにしても、いおりんににぎられた股間の陰影が、アレの存在感をリアルに再現していて…、とてもよいぞ♡



たまにはじっくり眺めたいドット絵に注目！

ネオジオのゲームには、他のゲームに比べ圧倒的に美しいドット絵があります。

解像度や色数うんぬんではない、ドッターの執念が感じられるグラフィックの数々。これがネオジオの魅力だと思います。

オススメの背景は斬サムのナコルルステージ、餓狼3の崇秀ステージ（森）です。

ポーズのかけられる家庭用なら、楽しみ方もいろいろあります。

サムスピシリーズなら当て身を成功させた瞬間、餓狼シリーズなら連続技のフィニッシュ時、KOFなら超必殺技をヒットさせた時にポーズをかけると、思わず写真に撮りたくなるようなワンシーンになります。

私などはすでに、ことある度にポーズをかけるクセがついてしまいました。

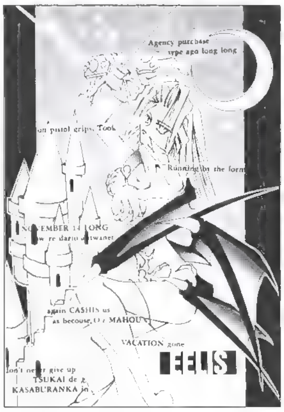
いかがです？ たまにはじっくりと、ネオジオの絵を眺めてみませんか？

●PN／よしくん(神奈川県)

編：全篇にわたって説得力がほとばしってますね。編集部でもゲーム中のポーズはかなり基本になってます。色々な調べものや、前出のクラウザーじゃないけど、面白画面なんかの時。でもね、ポーズかけて連続写真を撮る時って大変なんだなぁ、これがまた!!

●PN／佐々木かがの（新潟県）

うわー、イーリス様ぁ♡ 美人でナイスバディでめろめろですわ。トーンがとっても綺麗で、いい感じです♡ これからもよろしくね！



●PN／餓流志亜かおり（埼玉県）

編集部では「影アンディ」と呼ばれとりマス。カッコよくってイイよね♡ 「滅！」がかな～りお気に入り。頑張ってED見てくれ！



オープンテラス 寝ぼけてた時に、オープニングデモのボイス「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」を「リアルバウトダヨ〜ン伝説スペシャル」と聞きまちがえ、笑いが止らなかった。●PN＝野田紀和（岩手県）／ダヨ〜ンかいっ！ 大昔のギャクじゃないんだから、もう。空耳担当者から「じぇんじぇん聞こえない」とのお言葉を賜ったので進呈するぞ！（編）

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！

"賞品稼ぎ"もかなり大歓迎!!

【読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ！】

〈大自然のおしおき〉
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

〈今月の隣人愛〉
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

〈今月のコンビネーションアタック〉
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

〈ネオジオの肖像〉
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

〈愛のてほどき〉
・技系以外のおかしな"ネタ&写真"を募集。秀作には賞品を進呈!!

〈メーカーへの要望&質問〉
・意見も受けつけてるよん。

〈Q&A〉
・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

〈キャラ♡レター〉
・好きなキャラへの想いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。詳細は116P。

〈4コマまんが〉
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

〈移植希望ソフト〉
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

〈文通&募集コーナー〉
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

〈キャラクターランキング〉
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

〈オープンテラス〉（欄外コーナー）
・180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もあり。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は98P。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用者には賞品を進呈。詳細は108P。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は97P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切りは毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、ネオジオグッズです。

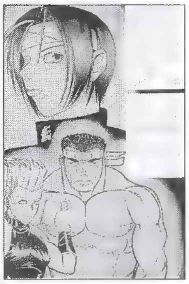
いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記してね！

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係

ネオジオ特選同人誌コーナー

炎舞





●結構キツめなギャグもあるKOF本。とりあえず勢いが凄い本です！／A5／オフ／60P／800円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール／〒658 兵庫県神戸市東灘区魚崎中町2-6-27-112 田中 昌宜方 STUDIO PARADOX（発行：STUDIO PARADOX）

WILD in My Heart




●わりとオールキャラの斬サム本です。絵もお話もかわいい本です♡／B5／オフ／34P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒297 千葉県茂原市緑ケ丘4-35-3 横坂美穂（発行：ピスタチオ）

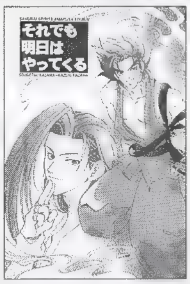
元町にて





●ケンスウとアテナのお話が中心！ かわいくてほのぼのとしているあたりがなかなかグー！／A5／オフ／44P／500円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒660 兵庫県尼崎市西難波町2-24-5 葵 光裕（発行：憂桜）

それでも明日はやってくる

●蒼月と火月の本。ギャグですが2人がラブラブしててカワイイ1冊です♡／B5／コピー／20P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒861-65 熊本県本渡市下浦町8507 松岡愛子（発行：code secret）

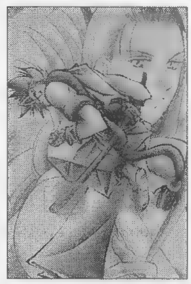
BEAT！





●今じゃ貴重なギャラクシーファイトの本！ 元気一杯のルーミが中心です！／B5／オフ／40P／400円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒470-01 愛知県日進市赤池町モチロ61-453 蟹江貴幸（発行：ROCK! ROCK！）

蒼炎

●風間兄弟の本です。2人の子供の時の話が超カワイイ!!／A5／オフ／36P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒563 大阪府池田市宇保町14-24-A 島田早苗（発行：とらへびシスターズ）

文通&募集コーナー

●とにかくマジドロLOVE♡な方！　まだまだ未熟な私に色々教えてください。特に、マジシャン、エンプレス、スターが好きな方!!　お手紙ください。年齢性別不問。12歳・女。
〒675-12　兵庫県加古川市野口町二屋120　村上和恵

●無料配布本作りました。KOF'96のギャグ本です。性別問わず読んで頂けるかと思います。欲しい人は90円切手を同封で左記の住所までお問い合わせください。
〒750-11　山口県下関市清末中町1-7-31　吉津隼人

●KOF、サムスピ、餓狼が好きで庵チーム（'95、'96）、破沙羅、ビリー、ギース、秦兄弟が好きな方、文通してください！　性別不問。年齢は近いか年上の方と。19歳・女。
〒321-01　栃木県宇都宮市さつき3-3-3　山浦志津

●SNKアンケート回答者募集します。お礼あり。他に抽選でプレゼントもあり！　サムスピ、KOF、RB中心。多数のお問い合わせを楽しみにしています。
〒970　福島県いわき市平下荒川字剃町32-14　小川春美

●ゲーム（KOF）&アニメが好きで、コスプレと同人も好きな方を募集。市内で近くの方は、対戦したり遊んだりしましょう。高校生or年上希望。性別不問。ゲームが弱い私に色々教えてください。17歳・女。
〒370　群馬県高崎市行力町434-6　小木理江

●初心者で何も分からない私ですが、絵を描くのは大っっっ好きなんです（特にサムスピのナコルルなど）。どうか私にイラストの描き方、同人誌の作り方を教えてくださる方、お手紙ください。13歳・女。
〒015　秋田県本荘市古雪町127　早川芽衣

●ペーパー配布者募集中。羽鳥周と葉月美亜の2人のサークル『青い惑星』、KOF中心のゲームよろずサークルです。
〒409-05　山梨県大月市富浜町鳥沢490-2　白須陽子

●サムスピシリーズが好きで、特に覇王丸が好きな方、文通してください。性別不問。初回のみ切手同封で。15歳・女。
〒959-12　新潟県燕市水道町4-21-17　遠藤優子

●聖龍夜叉乱舞を会長とする格ゲー中心ゲームサークル「D」では、会員様を募集中！　興味を持たれた方は80円切手と宛名シールを同封の上、左記住所まで。
〒457　愛知県名古屋市南区戸部下2-7-4　萩原佑香

●KOF、餓狼、サムスピなど、とにかくSNK様が大好きな方、お友達になりませんか？　ゲーム、コスプレなどを教えてくれる方も募集。ゲーセン、イベント、映画、カラオケに一緒にいってくれる方も。年齢性別不問。切手不要。15歳・女。
〒671-01　兵庫県姫路市的形町的形1-5-3-1　内山輝美

●ゲーム好きで、自分でイラストを描く方、自分の世界を持っている方を求ム！　文通してください。18歳・男。
〒502　岐阜県岐阜市美島町5-24コーポM美島303号　小椋秀治

●ゲーム中心サークル『MARU COMPANY』の新設にあたって会員様を募集。内容は2ヵ月に1回の会報発行がメイン。興味のある方は80円切手をはった返信用封筒を同封の上、お問い合わせください。
〒174　東京都板橋区若木3-9-7-311　平倉明子

●特にナコルル、リムルル、閑丸が死ぬほど好きなサムライファンの人、文通してください。歳が近い女の子希望。初回のみ80円切手同封で。12歳・女。
〒958-02　新潟県岩船郡朝日村関口560番地　貝沼梢

●サークルをはじめるにあたって会員を大募集。ゲーム中心で幅広いジャンルで活動する予定。興味がありましたら返信用封筒同封でご連絡を。
〒299-55　千葉県安房郡天津小湊町天津120　野村慶子

●お仲間大募集！　八神チームと京が好きな私と、有明などのコミケ、イベント、ロケテにいってくださる方、初心者の私と同人やってもらえる方、連絡ください。切手不要。19歳・女
〒410-03　静岡県沼津市大塚676-10　小林めぐみ

●ロバFANの方、文通してください。ちなみに私はロバ×ユリ派です。コスプレの指導をしてくださる方も募集中（SNKキャラ中心で）。文通は女性のみ。コスプレは性別問わず。18歳・女。
〒116　東京都荒川区町屋6-10-8　金沢直子

●NEO・GEOの格ゲー（KOF・餓狼）が好きな方。文通してください。特に、キム・カッファンにあこがれている人。ヨロシク！　年齢、性別、地域不問。近くの方、大歓迎。一緒にゲーセンにいきましょう。返事は必ず書きます。18歳・男。
〒441-31　愛知県豊橋市中原町字瓶焼37　山本英輝

●秦兄弟オンリーサークル『秦兄弟布教委員会』を作ります。現在会員募集中。興味を持たれた方は、80円切手同封の上、お問い合わせください。同人グッズOKです。
〒630-01　奈良県生駒市南田原町799　辻本愛

●サムスピシリーズ、KOFシリーズなどの格闘や、シューティングが好きな人、文通してください。性別不問。イラストを描いてくれる人も募集中。16歳・女。
〒820-02　福岡県嘉穂郡稲築町大字鴨生156-55　加藤由香

●KOF、リアルバウト、サムスピなどの格闘ゲームやパズルゲームが好きな方！　文通してください。近県の方なら一緒にゲーセンにいきましょう！　年齢、性別、地域不問。初回のみ80円切手同封で。返事は必ず出します。16歳・男。
〒520-22　滋賀県大津市大石東町700-112　田中孝治

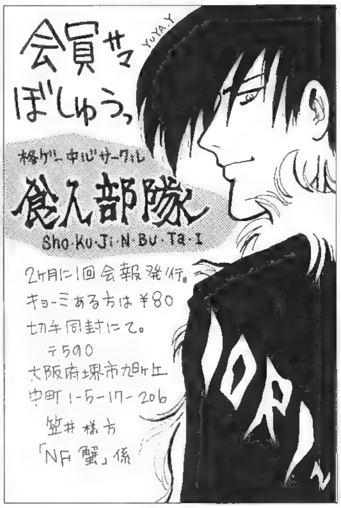
●KOFの無料配布便せんあります。130円切手同封の上、左記住所まで。京とハイデルンと庵の便せんです。京が可愛いすぎる！　という方々からのお手紙も待ってます。18歳・女。
〒503-02　岐阜県安八郡輪之内町中郷新田1923　井村友香

●SNKの格ゲーが好きな私とゲーセンやコミケにいって下さる女性の方、お手紙下さい（文通だけの場合、年齢性別不問）。待っています。初回のみ80円切手同封で。18歳・女。
〒175　東京都板橋区高島平9-48-2-34　岡雅美

●格ゲーが好きな方、文通してください。近くの方だったら、一緒にゲーセンにいきましょう。年齢性別不問。初回のみ切手同封でお願いします。15歳・男。
〒123　東京都足立区梅島1-27-10　飯塚猛

●KOFとサムスピが好きで、特に京が好きな方（庵、閑丸も）or長崎、福岡のイベントに参加されていて、同人について教えてくださる方、文通orイラ交してください。初回のみ80円切手同封で。年齢性別不問！　18歳・女。
〒856　長崎県大村市原口町599　原口アパートC棟404号室　川添ひとみ





売買&交換コーナー

●買い／ロム版「サムライスピリッツ天草降臨」と「パルスター」をそれぞれ1万円、ロム版「KOF'94」を5千円で（すべて美品希望）。
〒683-03　鳥取県西伯郡西伯町東町112　中村友則

●売り／KOF'96のドラマCDとアレンジサウンドトラックス（『夕陽と月』が入っているもの）を。両方美品。ドラマCDはカバーつき。高価優先。希望価格を明記の上、80円切手同封にて封書で送って頂くか、往復ハガキで連絡乞う。
〒362　埼玉県北足立郡伊奈町寿4-37-2　小林望

●買い／「サムライスピリッツ天草降臨」のアーケード版ポスターの大きいものを5千円、少し小さめのものを2千500円で。アレンジCD初回特典カセットインデックスを安価で。美品希望。状態明記して連絡乞う。
〒692　島根県安来市西赤江町山根514　近藤真由美

●売り／CD版「RB餓狼伝説」を攻略本つきで2千円。CD版「KOF'96」、「サムライスピリッツ天草降臨」をそれぞれ3千円で。送料そちら持ち。ハガキで連絡を。
〒176　東京都練馬区桜台3-44-11　幸山裕之

●買い／破沙羅と篝火、庵と彼女の同人誌をなるべく安価で。希望価格を明記し、宛名シールを同封の上、連絡乞う。切手不要。
〒273　千葉県船橋市丸山1-1-57-4　吉田恵

●売り／CD版「餓狼伝説3」（新品未開封）を4千円、CD版「風雲黙示録」（美品）を3千円、CD版「戦国伝承」を千600円で。すべて送料込み。
〒751　山口県下関市稗田西町21-29-105　増井英郎

●買い／ROM版「サムライスピリッツ天草降臨」と「わくわく7」をそれぞれ8千円、ROM版「KOF'95」を6千円で。送料こちら持ち。美品希望。価格交渉可。80円切手同封にて連絡乞う。
〒410-11　静岡県裾野市茶畑2043-51　八重田幹雄

●売り／KOFの7色刷りレインボー便せん。2種計8枚に京と庵それぞれの封筒が2枚ついて100円。商品代金は為替。送料は1セット190円、2セット以上270円。送料のみ切手で。
〒807　福岡県北九州市八幡西区千代ヶ崎1丁目11-20　長里美和

●買い／香澄のコスプレがしたいので、剣道または弓道のいらなくなった道着と袴を。作り方を教えてくれるだけでもOK！　希望価格を明記の上、連絡乞う。
〒731-01　広島県広島市安佐南区長束3-42-9　正岡三奈

●売り／けーおーえふぱっく（KOF'95本×2、KOF'96本×1、KOF'95のシールの4点）を送料込みで千円で。6月末日までに千円分の為替と宛名カード、『けーおーえふぱっく頼む』と書いた紙を同封し、左記住所まで。
〒241　神奈川県横浜市旭区さちが丘150-6-404　相川さやか

●買い／ネオジオCD（美品、説明書あり）を1万5千円で。箱ナシOK。送料はこちら持ち。ハガキで連絡乞う。
〒800-02　福岡県北九州市小倉南区下吉田3丁目23-7　田中葉子

●売り／餓狼伝説スペシャルのクレーンゲーム用のぬいぐるみを全7種類（テリー、舞、タン、クラウザー、キム、十兵衛、ギース）セットで。バラ売り不可!!　高価優先。希望価格を明記の上、往復ハガキで連絡乞う。
〒501-21　岐阜県山県郡高富町高富770-5　新井哲也

●買い／リムルルの同人誌や同人グッズを今すぐ求ム!!
〒740　山口県岩国市南岩国2-106-8　山崎高志

●交換／私のCD版「ジョイジョイキッド」、「得点王2」、「クイズ・キング・オブ・ファイターズ」、「龍虎の拳外伝」、「バーニングファイト」と、あなたのCD版「メタルスラッグ」を交換してください。他、FCソフト「怒3」を売ります（箱なし、超美品）。希望価格明記のうえ、ハガキでご連絡を。
〒036-01　青森県南郡平賀町荒田北稲村251　成田光司



オープンテラス　ある夜私が部屋に入ると、窓ガラスに人の顔が?!　キャー！　ちなみに反対側の壁には森気楼さんのイラストポスターが貼ってありました…。●PN＝ふぢさきK子（北海道）／ある夜私が徹夜作業をしていると、2階の部屋なのに窓ガラスに人の影が?!　キャー！　ちなみに窓を開けたら真正面に隣のビルの階段がありました…。（編）

新作ソフト発売予定リスト

（3月19日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日未定	価格未定	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
◆NEO・GEO						
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	3月21日発売予定	29,800円	100%
マジカルドロップⅢ	データイースト	パズル	174M	4月25日発売予定	29,800円	100%
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	394M	3月30日発売予定	6,800円	100%－α
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	4月25日発売予定	6,800円	100%－α
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	6月27日発売予定	6,800円	無回答
ゴーストロップ	データイースト	パズル	82M	発売日未定	価格未定	90%－α
◆セガサターン						
メタルスラッグ	SNK	アクションシューティング	－	4月4日発売予定	5,800円	100%
メタルスラッグ（お買い得セット）	SNK	アクションシューティング	－	4月4日発売予定	7,800円	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	－	4月4日発売予定	5,800円	100%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	－	4月25日発売予定	5,800円	80%
わくわく7（お買い得セット）	サンソフト	格闘アクション	－	4月25日発売予定	7,800円	80%
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	－	5月上旬発売予定	5,800円	85%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	－	6月27日発売予定	6,800円	無回答
マジカルドロップⅢ〜とれたて増刊号！〜	データイースト	パズル	－	6月下旬発売予定	5,800円	100%
◆プレイステーション						
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（ザ・ベスト）	SNK	格闘アクション	－	3月20日発売予定	2,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　（ザ・ベスト）	SNK	格闘アクション	－	3月28日発売予定	2,800円	100%
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	－	5月上旬発売予定	5,800円	85%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	格闘アクション	－	6月27日発売予定	6,800円	無回答
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	－	'97年春発売予定	5,800円	無回答
メタルスラッグ	SNK	アクションシューティング	－	'97年春発売予定	価格未定	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	－	'97年春発売予定	価格未定	無回答
超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	格闘アクション	－	'97年春発売予定	5,800円	95%

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※ネオジオCDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。
※（お買い得セット）は、CDロムと拡張RAMカートリッジをお求め安い価格で提供するものです。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

許さぬぞSNK!!（怒り爆発!!）

何とまたまた…（10回）…『武士道烈伝』の発売日が5月下旬になってしまった!!

しかもNCD、SS、PSの3機種同時発売でSNKに裏切られた感じがします…。なんかここまでくると本当に発売するのかと心配になって夜も眠れません。

SNKテレフォンサービスの一言。「すいません…（開発がまだとか…）。」（3／7現在）

ここまできてすいませんじゃすまないことになっているような気がしています。しかたないので『RBS』で春休みをすごそうと思います。まさか『RBS』も延期しませんよねぇ？　延期したら、かな〜りつらいです。

●PN／裏五光もどき（千葉県）

かな〜り怒ってます、この人。だが発売日は、左の表にもあるとおり…さらに延びて、6月27日（何だかなぁ）。いや編集部も参ってるんすけどね、実際の話（先月『発売直前』とかやってるし。延期が決まったの、印刷所に入れた次の日だったんだよう）。

でも期待してるからこそ、延期に怒りたくなるんだよね。

『マジドロⅢ』楽しいですぅ〜。はやくおうちでやりたいな♡　持ちキャラは新キャラのラバーズ。でもムーンも使いたいなぁ…。

●PN／笹峰飛鳥（東京都）

編集部でも大ブームの『マジドロⅢ』。今月号を読めばムーンもバッチリ使えるよん。

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	543P
2	マジカルドロップⅢ	128P
3	QP	68P
4	ネオ・ボンバーマン	35P
5	ゴーストロップ	27P

こんなゲームあったらいいな

こんなゲームはいかがでしょう。

そう、時は20年前…。オヤジキャラと呼ばれるタクマやハイデルンにも、若い時はあった！　タイトルは『KOF'77』。

今をときめく京や庵だってこの頃はヨチヨチのバブバブじゃぁ!!　クラーク、ラルフはまだまだ青二才ってトコかな？

これならば若ギース再び、ジェフ・ボガードの雄姿もみられるかも。チンゲンサイやタン・フー・ルーは変わりなかったりして…。

ただ問題は…該当する女性キャラがいないコト!!

●PN／小笠原志保（宮城県）

20年前か…。そういえば、『龍虎』って『餓狼』の10年くらい前の話だったような…。『龍虎2』では'53年生まれのギースが26歳だったから、'79年の時の話になるわけだ。

というわけで、元の設定にかえった『真・KOF'77』はどうだ！　これなら『龍虎』のキャラはほぼそのままの設定で出られるぞ（ただし『龍虎Ⅰ』より前になるから、ユリの出場はムリか!?）。

む、でもそうなるとタクマ（ついでに竜白）はオヤジのままか…。

ならば『真・KOF'57』だぁ！　なんとギースが幼稚園児という、おそるべきゲーム！　選択キャラ少なそうだな。女キャラは…ロネット・サカザキ（リョウとユリのお母さん）？　むう。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-□□

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社
ネオジオフリーク編集部
5月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

氏名（フリガナ）	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク5月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

コスプレコーナー

天晴

もう春ですね　なんか暖かくってボケボケしちゃうけど、花粉症の人はそうもいかないんだよね　まあとりあえず今回の天晴はノーマルバージョンでお送りいたしま〜す♡

ゲーニッツ



●PN／友引邑（長野県）
若い頃のゲーニッツで「ヤング・ゲーニッツ」だそうで。そこはかとなく威厳が漂ってお素敵です♡　足が切れちゃってるのがちょっと残念。

ナコルル&リムルル



●PN／ナコルル＝七海じゅりぁ＆リムルル＝江戸川蘭子（東京都）
金と銀のナコリムとは、ゴージャスですね♡派手な巫子さんていいのかな？　まあ２人仲よくお祈りポーズでかわいいからいっか（笑）。

ボブ・ウィルソン



●PN／魚住弟（東京都）
勝ちポーズのダンスは難しいよ。ここは本格的にカポエラ学んで踊りもマスターするしか…。

ブルー・マリー



●PN／まいる（新潟県）
RBSPで衣装チェンジしたマリーちゃんで〜す♡　今度は4色もあるから、コスプレの方もなかなか楽しめそうだよね♡

風間蒼月



●PN／あにき（大阪府）
常連の「関西コスプレ協会」いおりん改めあにきからの新作は蒼月！　そのカツラに根性感じますね♡

ガルフォード&閑丸



★PN／ガルフォード＝餓龍＆閑丸＝JIN（静岡県）
閑丸君にとどめを刺してるガルフォードさんをスクープ！ゲーム中では意外と気にならないけど、こうやって見ると結構すごいかも？　おもしろ発見ということで天晴賞にキメ！

今月の天晴スポット

前回はお休みだった天晴スポット！　寂しかったといってくれる君、お待たせ♡
今回は、京都府にお住まい



のPN／にゃにゃさんの作品『KOF'96のテリー・ボガード』をご紹介！
ジャケット：表地…赤のシャツを切っただけ、裏地…カッターシャツを切っただけ、襟ボタン…60円×4＝240円
帽子：市販物購入3914円
おさるん：760円
合計：4914円



制作期間：1週間
テリーの衣装も微妙に変わってるから大変だよね、襟とかさ。帽子は手作りのがあったけど、手違いで燃えちゃったらしいのだ。にしてもオプションについてるおさるんが超ラブリー♡　あたしもこんなペット欲しいぞ！　それはおいといて、ナイスな天晴スポット宛てのおたより募集中！
コスプレとパーツの写真と制作費、制作期間などのメモを同封のうえ、天晴係まで♡

カラーイラストコーナー

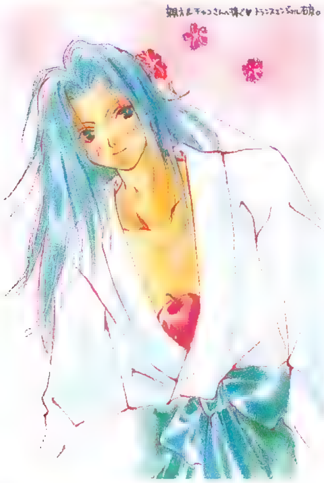
3パーセントの誘惑



●PN／桜庭史（東京都）
とっても綺麗♡ 個人的にも、メチャ気に入ってしまいました。月の光が似合う娘だねえ、レオナって。どこか寂しげに見えるからかしら？



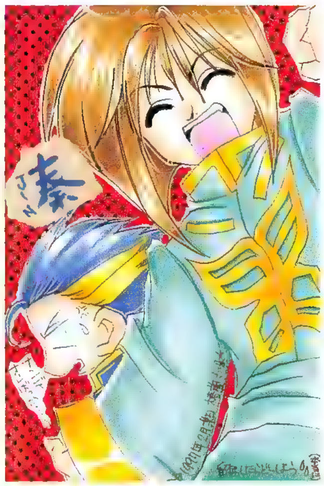
●PN／高輪竜（神奈川県）
ついに出たよ、コレが！ 新キャラ自己申告して、超楽しいよね♡ 私のハイエロファントはジャッジメントに勝てません。修行せんと…。



●PN／針田待子（大阪府）
右京の素手追い打ち…生足モロ見えで、いやぁん♡ 右京はRPGでも、ハードによってはフィールドで何かするらしいので要チェック！



●PN／クララユキ（千葉県）
酒と河豚毒。覇王丸にはコレ。いやもう、どんどんカッコよくなっちゃって、これで64なんて出た日にゃあどうなるのか…楽しみだネ♡



●PN／椿蘭丸（北海道）
可愛い兄弟にゃ♡ しかし気になる、弟のED…。どうなっちゃうんだろう、あの子!? 次回作が楽しみなような、怖いような…。



●PN／天宮霧子（宮城県）
軍人といえばこの人たちー 緑と水が似合うなあ。平和になった時の彼らも見てみたいけど、それはまだまだ先なのか…。隊長、プリーズカムバック!!



●PN／坂崎拓海（滋賀県）
2Pの名前まで押さえてる辺りがナイス！ でも実は、彼はジョルジュと読むらしいぞ。詳しくはパオパオのQ&Aコーナーを参照してね♡



●PN／聖来（岐阜県）
セクシーなんだけど、それよりもカッコイイという言葉が一番に浮かぶよ。メリハリついた体型でいいなあ♡ こういう女友達、欲しくない？



●PN／春色桃生（北海道）
確かに「華」だねっ♡ 3人とも色あざやかで、カラーにはもってこいかも。超可愛い兄妹で、見ていてほのぼのするなあ。幸せ♡

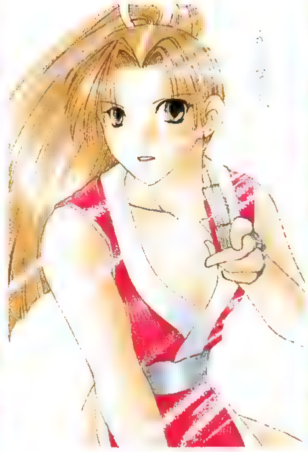
今月の誘惑賞



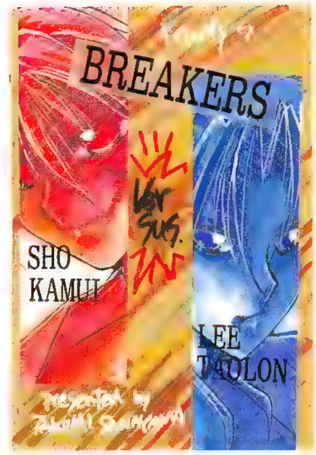
★PN／はるCHAN（岡山県）
牙神勢ぞろい！　スゴイですね～、こんなにいたんだなあ。ちゃんと刀の色まで違うのが、芸が細かい！　カエルちゃんもいるしのう。脱帽。



●PN／唯鷹雄（福島県）
お兄ちゃん♡　仮面があるとないとで、全然印象変わっちゃうよね。この体型がいまだに謎(笑)。何食ってたらこんなになるんだ!?



●PN／藤井さとる（愛知県）
舞のイラスト、少ない!?　いわれてみればそうかも…個人的にも好きなんで、きっとこれから増えるでしょう。みんなも描いてね～♡



●PN／真山巧（長崎県）
お引っ越し、大変でしたね♡　近くにゲーセンありますか（笑）？　なかなかオイシイ設定目白押しで、ブレイカーズってナイス♡



●PN／煌（新潟県）
かっわいい閑丸っ♡　それにしてもこの子って、15歳のわりには育ってなくない？　あの年代じゃ当たり前なのかな。



●PN／上総亮（大阪府）
戦隊ものマニアな担当、大喜びです♡　似合うんだか違うんだか…何ともコメントしづらいっス。怒戦隊、楽しみに待ってるよ～！



●PN／さかくら弥月（大阪府）
初めて見た時女の子だと思った、とのコメントがあったけど、私もそうだった(笑)。可愛いんだもん、しょーがないよねっ!?



●PN／小沢リヲン（大阪府）
デス可愛い～♡　ってゆーか、サンガめちゃラブリー。エンペラーはアレだし、タワー超カッコイイし、やっぱ1日1マジドロかっ!?



●PN／くれあ蘭須（愛知県）
う～ん、黒アンディが好きかな(笑)♡　そんなに黄緑ヤだったのか。確かに「何じゃこの色は!?」ってのもあるよね…。最終回は寂しいゾ。



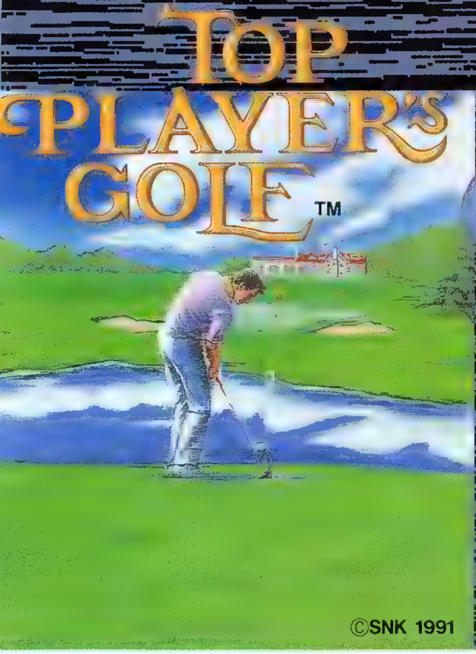
●PN／H-co.（宮城県）
カッコイイ♡　レオナの人気も衰え知らずでヨイにゃあ。おひさしぶりの投稿、嬉しいデス。色々忙しそうですが、ひとつよろしく♡



●PN／ガルシズコ（千葉県）
台詞がイカス！　どっちのファンも楽しめて、1粒で2度オイシイぞ。兄貴めっちゃ強いし、火月大ピンチだな。早く妹助けてやれよ～。



●PN／利光メグミ（長崎県）
羅刹閑丸は、傘で空飛ぶのがお気に入り♡　でも、やっぱりこの子はあの頭突きがベストかな（笑）。分かんない人は1月号見てね♡



あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♥

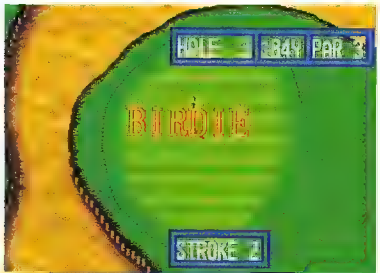
トップブレイヤーズゴルフ

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの“隠し味”ともいえる魅力を追求していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。
今回はトッププレイヤーが華麗なプレイを披露する『トップブレイヤーズゴルフ』だ!!ゴルフゲームでは珍しい対CPU戦もあるぞ。

SNK／アクション／62M
カセット版：1991年7月1日発売 21,000円
CD版：1994年9月9日発売 4,800円

1人でも2人でも充分楽しめるネオジオ初のゴルフゲームだ!!

この『トッププレイヤーズゴルフ』は、拡大・縮小機能を活かし、まるでTV中継を見るかのようなイメージでプレイできるゴルフゲームだ。
2つのコース、4人のキャラクターを選択可能。さらに、プレイ中にキャディーさんからホール攻略のアドバイスを受けることもできるので、ゴルフゲーム初心者も安心だ。
プレイモードは、ストロークプレイ、マッチプレイなど3タイプ。もちろん3タイプとも対戦プレイが可能だ。その中でもマッチプレイとナッソープレイではCPUと闘うこともできるぞ。キミは正確このうえないCPUキャラに勝てるかな!?



プロ顔負けのテクニックを駆使して、バーディを狙え!!


ジャック スタッドル
ショットゲージがゆっくり動くので初心者向き。飛距離は短い


ヒューバート ベルガー
ショットのタイミングは一番シビア。パワーがあり、飛距離は長い


まさし くらざき
ショットのタイミングはやや難しい。飛距離はベルガーよりおちる


デビット ふじやま
いわゆる標準キャラ。ショットのタイミング、飛距離とも標準値

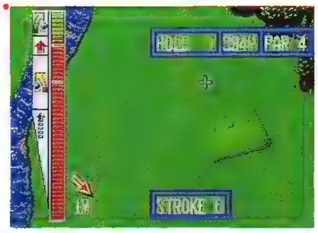
基本操作

ここで簡単に基本操作を説明しておこう。レバーでボールの方向、モード、メニューの選択ができる。次に使うボタンは3つ。Aボタンはショット、クラブの選択、また画面を飛ばすこともできる。続いてBボタンではクラブ選択、キャンセル、画面を前に戻すなどに使える。最後にDボタンでスコア表示できる。ちなみにCボタンは使用しない。

画面選択

●ショット画面

まずレバーでカーソルを操作し、ボールを打つ方向を決める。そしてAボタンでゲージカーソルを上下に動かし、もう一度Aボタンを押すと、球種と飛距離がゲージの位置で決まるのだ。
また、ボールを打つ時にレバー上で、落ちてから転がる高いボール、レバー下で飛距離が伸びる低いボールを打ち分けることができる。



この画面で球を打つ方向やパワーを決めることができる

●コース画面

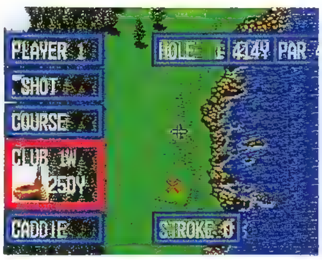
Aボタンを押すごとに、コース、グリーンのアップ（芝目つき）、コース全体図と画面が切り替わる。レバーでスクロールさせることも可能だ。
まずはここでコースを確認してからティーショットするようにしよう。



コースの全体図や、グリーンの形（芝目）を確認することができる

●クラブ画面

使用するクラブを選択する。A、Bボタンでクラブを変更できる。通常、距離によってクラブは自動的に用意される。
しかし、風の向きなどで飛距離がかなり違ってくるので、クラブは状況によって自分で決めることをお勧めする。



風とかを計算に入れてクラブを選ぶようにしないと辛い

プレイモードは3タイプ

●ストロークプレイ

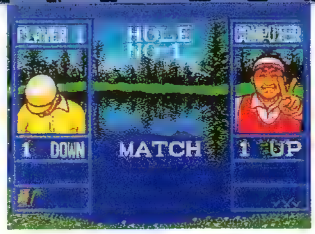
18ホールをまわるスタンダードなプレイモード。

1人でプレイして記録を作るのもいいし、2人でプレイして勝敗を競うのも楽しいぞ。

●マッチプレイ

各ホールごとにストローク数が少ない方が勝ち、一定ラウンドに勝ち越した方が勝者になる。

18ホール中勝ち越しホールが残りホール数と同じになった場合、負けている側はこのホールに勝たないと次のホールに進めなくなる。



マッチプレイでは勝ち負けが顕著に現れる。2人プレイが熱いぜ！

●ナッソープレイ

アウト1～9、イン10～18どちらかの9ホールを使い、勝敗をすべてポイント数で決めるモード。ちなみにポイントはすべて敗者から勝者に与えられ、最終的にポイント合計が多い方が勝ちになる。

ポイントはストローク1打差に10ポイント。9ホール終了して勝ちホールの多い方に50ポイント与えられる。

また最終ホール時、ホール数2ダウン以上負けていてこのホールに勝っても逆転できない場合、敗者は勝者に対し「プレス宣言」をおこなうことができる。そしてこのホールで勝つと負けポイントがすべてクリアされ、もし負けていた人が、ストローク数やスペシャルポイントを稼いでいたら逆転も可能。逆に負けると、通常ポイントの2倍（100ポイント）渡さなければならないのだ。

ここでちょっと注意して欲しいのは「プレス宣言」ができるのは敗者側ということ。勝者は宣言されたら必ず受けることになる。

このナッソープレイは普通のゴルフにはない勝敗の決め方や、ドラコンなどのイベントもある、オリジナルモードだ。



ナッソープレイのプレス宣言は一発逆転が可能だぞ

	1人プレイ	2人プレイ	対CPU戦
ストロークプレイ	○	○	×
マッチプレイ	×	○	○
ナッソープレイ	×	○	○

プレイヤーを待ち受ける特徴的な12ホールを紹介

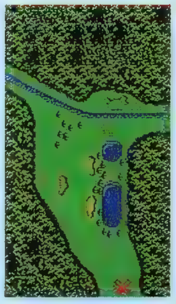
コースは「トッププレイヤーズカントリークラブ」と「エスエヌケイチャンピオンシップ」のどちらかを選択。ここでは、2つのコースの中からそれぞれ特徴的なホールを6つずつ紹介するぞ。

トッププレイヤーズカントリークラブ

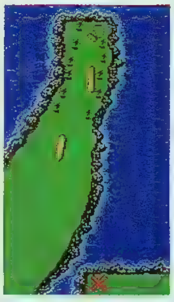
HOLE 05 PAR 4 439Y


右を狙って2打目でグリーンへ

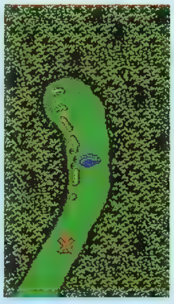
HOLE 10 PAR 4 450Y


左を狙った方が確実

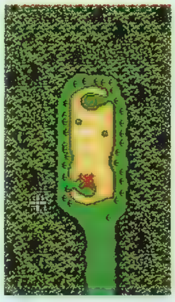
HOLE 15 PAR 5 592Y


1打目はおもいっきり打とう

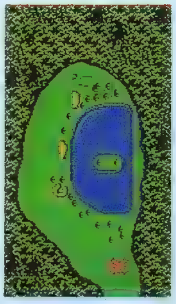
HOLE 16 PAR 4 414Y


フェアウェイ真ん中が確実だ

HOLE 17 PAR 3 190Y

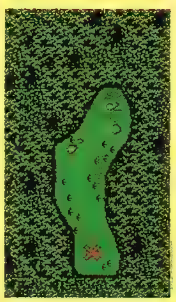

1打目でグリーンに乗せないと辛い

HOLE 18 PAR 4 528Y


2オン狙いなら右の池からいこう

エスエヌケイチャンピオンシップ

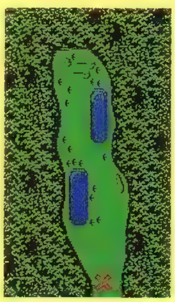
HOLE 05 PAR 4 352Y


左に落とさないと次からがきついぞ

HOLE 06 PAR 3 165Y


まわりを気にせずグリーンを狙おう

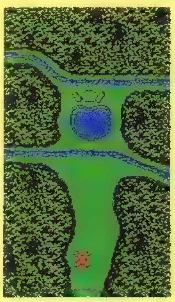
HOLE 09 PAR 5 534Y


1打目をうまく打てばあとがとても楽

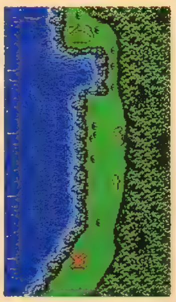
HOLE 13 PAR 5 570Y


1打目がとても難しいホール

HOLE 15 PAR 4 416Y


距離に注意して打とう

HOLE 16 PAR 5 561Y


右に打ちやすいのでバンカーに注意

キャディーさんのアドバイスに注目!!

キャディーが必要かという選択で「はい」を選ぶとプレイ中にキャディーを呼び出すことができる。

このキャディーさんはホール攻略や、おすすめのクラブ、残りヤードを教えてくれるんだけど、アドバイスがちょっぴりいい加減な時もある。まあ、全然関係ないコメントが結構おもしろいので、とりあえず見ておこう。



キャディーさんのアドバイスは風の影響を考えていない場合がほとんど

プレゼント

トッププレイヤーズゴルフ（カセット版）2名

今回紹介した「トッププレイヤーズゴルフ」のソフトを希望する方は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、以下の住所までお送りください。

〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部
「もう一度愛して♡ 5月号プレゼント」係

3月号のプレゼントの当選者は、[illegible]さん（沖縄県）、[illegible]さん（栃木県）の2名です。おめでとうございます。



オールドゲーム攻略

クロススウォード

第1章〜第3章ステージを完全攻略!!

攻略／奥女中秀麿

ADK／アクション／50M
カセット版：1991年10月1日　21,000円
CD版：　1994年10月31日　4,800円

今回のオールドゲーム攻略は『クロススウォード』。本格的な3Dタイプのアクションゲームだ。かなり難易度が高いので、手を出さなかった人もいるだろう。
今回の攻略では基本戦法の他、第1章から第3章までを攻略していくぞ。

システム

レバーとA、Bの2ボタンを使用。レバー左右でキャラを移動させ、レバー上下でそれぞれ上段防御、下段防御できる。Aボタンは剣による攻撃、Bボタンは剣に宿る魔法（武器によって異なる）の攻撃が使用可能だ。

また、このゲームは敵を倒すたびに経験値が得られ、一定数でレベルアップする。これによって攻撃力、防御力、体力ゲージをアップさせることができるなど、RPGの要素も盛り込まれているのだ。

魔法

Bボタンで剣に宿る魔法を決まった数だけ使用できる。システムでも述べたが、魔法は武器によって異なっており、多種多様な攻撃や、防御シールドを張るなどさまざまな攻撃が可能だ。



魔法は強力な武器。うまく使おう

特殊技

AB同時押しとレバー上、中、下でそれぞれ3種類の特殊技が使える。

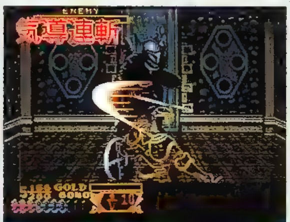
特殊技は攻撃の要なので、しっかり使いこなせるようになろう。

気導弾

レバー上＋AB同時押しで使用可能。遠くにいる敵に気の塊をぶつける技。

気導連斬

レバーニュートラル＋AB同時押しで使用可能。高速で敵を切り刻む技。ボス戦でもかなり有効だ。



ボス戦でも有効な技



遠くの敵を攻撃できる

気導障壁

レバー下＋AB同時押しで使用可能。すさまじい気を放出して敵を弾き飛ばす技。



相手を弾き飛ばすことができる

武器・防具

武器はゲーム中に商人から購入でき、防具は村人からもらうことができる。武器については、高価なものほど攻撃力が高い。また、ステージによって売っている武器は違うので、各ステージの戦略に応じた買い方が必要になってくる。



アイテムの買い方1つが攻略に影響する

武器名	ゴールド	魔　法	魔法使用回数
ファイヤーボールソード		ファイヤーボール	10回
ミストソード	500G	ミスト	6回
サンダーソード	900G	サンダー	4回
ミストソード　DX	1500G	ミスト	12回
シールドアックス	2000G	バリア	8回
シールドアックス　DX	5000G	バリア	16回
ファイヤーソード	9000G	ファイヤーウォール	6回
スケアクロウソード	?	スケアクロウ	10回

旅立つ前に必要な基本戦法を会得せよ!!

ここからはゲームを進めるのに最低限必要なテクニックと、第1章〜第3章で出現してくるザコ敵の対処法を紹介していこう。

一見、似たような動きしかしてないように見えるけど、それぞれ特徴があるのだ。

基本戦法

敵と戦ううえで知っておかなくてはならないのが、どうすれば有効に攻撃をできるのかということ。

そのために必要不可欠なテクニックを、ここで紹介していこう。

テクニック1

●ガード後の反撃が基本

相手を倒すのに常に有効なのが剣による攻撃。しかし、ただ闇雲にAボタン連打で剣攻撃しても、敵にガードされて反撃されるのがオチ。

まずは敵の攻撃をしっかりガードし、それからAボタン連打で剣攻撃4連打を浴びせるようにしよう。


まず相手の攻撃をガードし


そして反撃する。連続で打ち込め

テクニック2

●常に下段に構えろ

敵の攻撃をガードしてから反撃するのが基本というのはテクニック1で述べたけど、ただこのガードするというのが結構難しい。かな〜り神経を集中させていないと、反応できなくなってくるのだ（後半になればなるほど）。

それを少しだけ解消できるのが、常に下段ガードしながら進むという方法。これだと何もしてない状態からガードするよりも反応しやすいのだ。

一度ダマされたと思ってやってみて欲しい。必ず前よりはガードしやすいハズ。

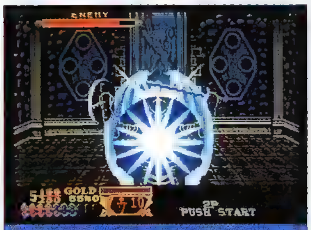

常に構えながら進むのが好ましい

テクニック3

●攻撃されたら特殊技で回避

ガードを失敗すると敵の攻撃をまともに食らってしまう。まぁ最初のうちは単発で終わるからいいんだけど、中盤以降は連続攻撃で体力をメリメリ減らされてエンドというパターンが非常に多い。

そんなわけで中盤ぐらいから敵の攻撃を食らった時は、レバー下＋AB同時押しの気導障壁で、相手を弾き飛ばそう。体力は多少減るが、まともに食らい続けるよりはずっとマシだ。


危なくなったら、とりあえず使え

テクニック4

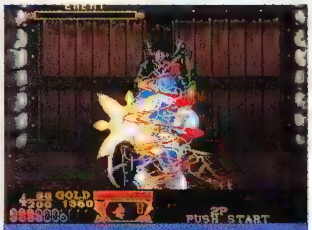
●魔法を有効に使え!

このゲームで非常に有効な魔法はミスト、スケアクロウ、バリアの3つ。まずミストは敵の動きを一定時間止めるのと同時に徐々にダメージを与えるという優れもの。これに剣攻撃のダメージをプラスすれば、かなりのダメージになるはずだ（序盤から中盤のザコ敵はこれだけで死ぬ）。

スケアクロウは敵をワラ人形に変えてしまう魔法。ワラ人形にしてしまうと相手は攻撃できないし、体力も激減する強力な魔法。ただし、倒しても経験値は手に入らないので、使いすぎには注意。

バリアは相手の攻撃を一定時間無効にする魔法。その間は連続攻撃を入れたり、気導連斬を叩き込めるので、かなり重要だ。ザコ敵、ボスともにかなり使えるぞ。

ちなみにどの魔法もプレイヤーが死んでしまうと、使用回数が元の数に戻るので、死にそうな時は使い切った方がいいだろう。


ミスト＋剣攻撃。基本中の基本

第1章〜第3章版 ザコ敵種類別基本戦法

第1章〜第3章で出現するザコ敵は主に5種類。でも相手の行動パターンさえ知っていれば、大した相手じゃない。

まずはおおまかな各ザコ敵の対処法を紹介していこう。

VSバタラット

必ず上段攻撃をしてくるので、ちゃんとガードしたあとに剣攻撃4連打を叩き込むだけでOK。楽勝だね。

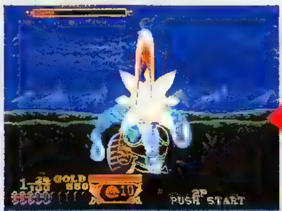

必ず上段ガードすること

VSタフゴブリン

こいつは上段、下段のどちらかに攻撃してくるけど、基本的にはバタラットと同じ。しっかりガードしたあと剣攻撃4連打を叩き込もう。

ただし、序盤と中盤では攻撃の早さが違うので注意すること。


とりあえずガードしてからの〜


反撃が基本。やはり基本は大事

VSインセクト

下段ガードで常にブロックしておくのが基本。青い奴はガードするしかないけど、赤い奴はフラフラと近づいてくるので、そこに剣で連続攻撃しよう。


下段ガードし続けてもOK

VSバードナイト

攻撃モーションが素早いので反応しずらい。基本はガード反撃だけど、反応できないと判断したら、体力に余裕がある時は特殊技（気導連斬）で倒し、体力が少ない時は魔法（ミストなど）を使おう。

でも種類によってはその2つの攻撃が効きにくい相手もいる。この場合は地道にガード反撃するしかない。あと攻撃を受けた時の対処法（テクニック3）も忘れずに。


ミストで動きを止めるのも1つの手

VSナウンズナイト

こいつもバードナイトと同じ対処法（上、下段ガード反撃、特殊技攻撃、魔法攻撃）でOK。

ただ、赤いナイトはこちらの剣攻撃4連打の4発目をガードして反撃してくるので、そいつの時だけ剣攻撃を3発で止めるようにしよう。


ガードはやっぱり大事

第1章 閑村ディオの異変

最初に持っている武器の魔法はファイヤーボール10回。一応飛び道具だけど大して強力じゃないし、第2章の商人で武器を買い替えられるので、第1章ですべて使い切っておこう。もったいないしね。



ファイヤーボールは使い切ろう

①最初に登場するパタラット2匹は基本戦法通り、上段ガードで待ち、ガード後に4連打を叩き込めばOK。変なことさえしなければ楽勝だ。

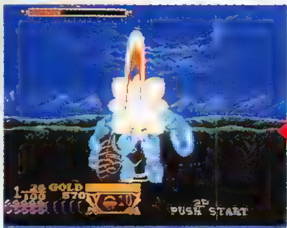
エリアボスのダブゴブリンも基本戦法通り、上、下段ガード後の反撃で楽勝。相手の攻撃動作もまだ遅いので、簡単にガードできるハズだ。

②ダブゴブリンが3匹登場するが、これも基本戦法で簡単に対処できる。

ただ、エリアボスのダブゴブリン（紫）の攻撃動作がちょっと早いので、その点だけ注意が必要だ。



基本。まず相手の攻撃をガード



そして反撃。体で覚えるしかない

③このエリアで登場する敵のメンツは、前エリアと同じなので対処法も同じ。さらにエリアボスまで同じなので、これまた対処法も同じ。ヘプッ。

④ボスエリアだけど、最初に登場するのはダブゴブリン2匹。2匹ともそれぞれ色は違うけど、性能的に大差ないので同じ戦法でOK。もちろん基本戦法で楽勝だ。

ここまでのエリアはちょっと慣れればノーダメージでくることが可能。ガード反撃をキッチリおこなって、ボス戦に備えておこう。

第1章 敵キャラ登場リスト

①・パタラット×2
　・ダブゴブリン×1

②・ダブゴブリン×3

③・ダブゴブリン×3

④・ダブゴブリン×2
ボス　クロウラー

第1章 ボス クロウラー

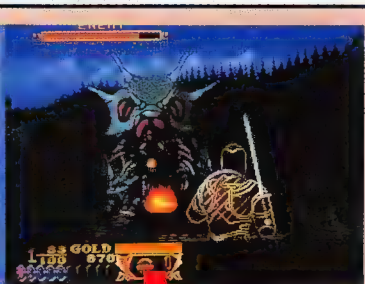
クロウラーの武器は炎攻撃。この攻撃を食らうと立て続けにダメージを受けてしまうので、必ずガードしなければならない。

クロウラーの行動パターンは、最初は後方でプレイヤーの動きに合わせて左右に動いたあと炎を吐き、吐き終ったあと前方にヨロヨロと出てくるのを繰り返すだけ。

まずは左右に移動してクロウラーの前に立たないようにする。

するとそのうち炎を吐いてくる（上段か下段かはランダム）ので、炎の攻撃部位を確認してからキッチリガードし、前に出てきたところに剣攻撃4連打＋1発を叩き込もう。あとはそれを繰り返すだけでOKだ。

こいつを倒すと2レベルにレベルアップするぞ。



相手の炎をガードしたら…



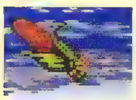
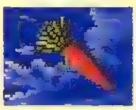
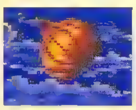
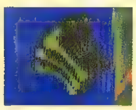
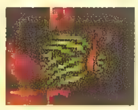
すかさず反撃。これの繰り返し

敵を倒すとゲットできるアイテム類を紹介

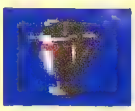
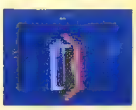
敵を倒すと降ってくる22種類のアイテム。見た目が違うのと同時に効果も違うので、ここで全部紹介しておこう。

ちなみに出現するアイテムはランダムらしい。

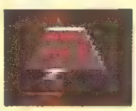
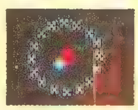
●LIFE

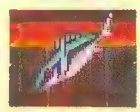
もろこし	にんじん	たまねぎ	ピーマン	薬草	レッドポーション	ブルーポーション	グリーンポーション
							
20メモリ回復	10メモリ回復	5メモリ回復	1メモリ回復	HP1/8ゲージ回復	HP1/4ゲージ回復	HP1/2ゲージ回復	HP全回復

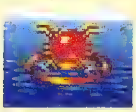
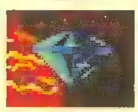
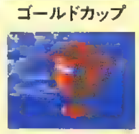
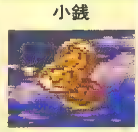
●GOLD

シルバーカップ	クリスタル
	
50ゴールド	10ゴールド

●MAGIC

魔法書	マジックオーブ赤	マジックオーブ黒
		
MP1/4ゲージ回復	MP1/2ゲージ回復	MP全回復

コルデ魚	にく
	
100メモリ回復	30メモリ回復

インゴット	リング	ゴールドコイン	シルバーコイン	宝石	ゴールドカップ	小銭
						
500ゴールド	400ゴールド	300ゴールド	200ゴールド	150ゴールド	100ゴールド	70ゴールド

注）グリーンポーションのみイラストを使用しています。

第2章 パウリスタ城震撼

まず章の初めの商人でミストソードを買っておきたい。これがこの面の攻略の要になってくるのだ。



[illegible]を必ず買おう

①最初に登場するダブゴブリン2匹は基本戦法でOK。ただすがに第1章よりも攻撃動作が早いので、その点だけ注意したい。

次にエリアボスのナウシズナイトだけど、基本的にダブゴブリンと同じ。しかし、ダブゴブリンよりもさらに攻撃動作が早いし体力も多いので、相手の動きをよく見て戦うようにしよう。



よく見てガードするしかない

②ここはダブゴブリンが3匹登場するだけのエリアなので、基本的には楽勝だ。

ただし、気だけは抜かないように。無駄なダメージを受けてはだめ♡

③最初のダブゴブリン2匹は基本戦法のガード反撃でOK。

エリアボスのナウシズナイトは①で登場する奴と同じだが、体力が少ない時や楽に勝ちたい場合は、ミストの魔法で相手の動きを止めてから連続攻撃しよう。

その時は4連打を3連打で止めて、もう1度3連打する攻撃が有効。これだとミストの魔法を活かしたまま（相手を後方ラインに跳ばさない）、攻撃を続けられるのだ。結構これ以降も使うテクニックなので覚えておこう。

④最初に出てくるダブゴブリン2匹はこれまでと同じ戦法でOK。ただ今までよりも体力が多いので、4連打を3回繰り返さないと死んでくれない。気を抜かないように。

次のナウシズナイトは、③と同じように普通にガード反撃すると辛いので、敵の攻撃に反応できないと思ったら、すぐにミストの魔法で動きを止めてから攻撃する方が無難。どうせ次の第3章の商人で買い換えられるので問題ない。このナイトが最後の1発という計算でも構わない。



まずはミストで動きを止めてから…



剣連続攻撃。3発で止めるのがポイントだ

第2章 敵キャラ登場リスト

①・ダブゴブリン×2
・ナウシズナイト×1

②・ダブゴブリン×3

③・ダブゴブリン×2
・ナウシズナイト×1

④・ダブゴブリン×2
・ナウシズナイト×2
ボス　デモンゴート

第2章 ボス デモンゴート

攻撃パターンはダブゴブリンやナウシズナイトと似たようなものだが、強さがまるで違う。

攻撃動作が早いのに加えて、うまくガード反撃できても3、4発目でクルクルと体を回転させて防いだあと、すぐに反撃されてしまうのだ。

また、ミストの魔法で動きを止めようと思ってもすぐに抜け出されてしまい、思うようにダメージを与えることができないときている。

かなり辛い状況ではあるのだが、1つだけ対処法がある。それはデモンゴートがこちらに跳び込んできたのと同時に、気導連斬を重ねること。なぜかこの戦法だと、相手は最後まで気導連斬を食らい続けてくれるのだ。これを4回繰り返せば倒すことができる。

最小のダメージで効率よく倒すにはこれが1番いい戦法だ。体力は商人で回復させることができるしね。



相手が飛び込んできたら…



気導連斬を重ねるようにする

第3章 憤戦マティウスの塔

最初の商人で必ずミストソードDXを買うこと。第3章の要になるからだ。もちろん体力回復も忘れないように。

①ダブゴブリン、青インセクト、ダブゴブリンと交互に登場。両者とも基本戦法でOK。

エリアボスのクロウラーも第1章と同じでいい。

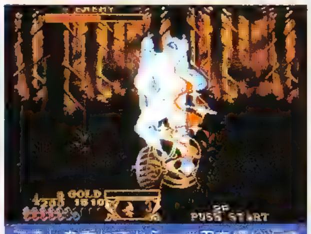
②ダブゴブリンが連続で登場。当然基本戦法だけで楽勝。

エリアボスのバードナイトはガード反撃で対処可能。

③ダブゴブリン×2、青インセクト、パタラットと立て続けに戦うが、基本戦法でOK。

次のバードナイト（緑）はガード反撃で安定。ナウシズナイト（赤）も、基本戦法で述べた通りにすればOK。

エリアボスのバードナイト（赤）は、ミスト&気導連斬が効きにくいうえ、攻撃動作も非常に早いので、ガード反撃もしにくいかなりの強敵。



ミストを重ねてから一太刀を繰り返す

相手をじっくり見てガード反撃するか、ミストを使って一太刀、ミストを使って一太刀を繰り返すしかない。

④ダブゴブリン、赤インセクトは基本戦法でOK。

エリアボスの赤クロウラーは、3連続で炎を吐き、上、下段と吹き分けてくるので、（攻撃段はランダム）少し厄介。肝心の対処法は、正面に立たないように左右に動き、炎を吐かれてもガードしながら移動（レバー斜め）する。そして、前に出てきたら剣攻撃3連打を叩き込もう。あとはそれを繰り返せばいい。

⑤ナウシズナイト（緑）はガード反撃で何とかなる（見てからでもガード可能）。

エリアボスのバードナイトは攻撃動作が早いので、反応しきれなかったらミストで動きを止めて、剣攻撃3連打×2で倒そう。

⑥ナウシズナイト（緑）×2は基本戦法で何とかなる。またエリアボスのナウシズナイト（赤）も、基本戦法通りでOK。

⑦バードナイト（緑）×2は、ガード反撃もしくはミストで対処。エリアボスのバードナイト（赤）は、③のと同じ戦法で対処できる。

この後、武器庫と食料庫に道が分かれる。今回の攻略では武器庫にいくという選択で攻略を進めよう。

⑧ダブゴブリン×2は基本戦法でOK。エリアボスのデモンゴートは第2章と違い、ミストも一応効くし、気導連斬も有効。楽勝だね。

⑨バードナイト（緑）×2とナウシズナイト（緑）×2は基本戦法でOK。エリアボスのバードナイト（赤）も、③に登場するのと同じでOK。

この後、スケアクロウソードがもらえるので、必ず取り替えること。ちなみにスケアクロウソードは、常にガードしていないとパワーがたまらないので注意。

⑩ダブゴブリンが連続で登場するが、基本戦法で楽勝。

⑪パタラット×4、ダブゴブリンともに基本戦法で楽勝。ちなみに食料庫だけあって、入手できるアイテムは食い物ばかりだ。

⑫バードナイト（緑）×3はガード反撃で何とかなる。

エリアボスのバードナイト（赤）は、攻撃動作が早いのでスケアクロウを使った方が無難。

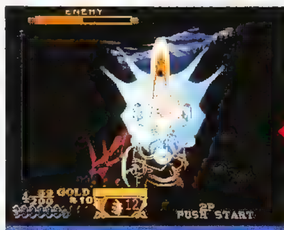
⑬バードナイト（緑）とナウシズナイト（緑）×2は、ガード反撃で対処。

エリアボスのバードナイト（赤）は、⑫と同じくスケアクロウで対処しよう。

⑭最初のバードナイト（赤）×2は、スケアクロウでワラ人形にするのが無難。次のナウシズナイト（赤）は、基本戦法かスケアクロウだ。



楽に倒したければミストから…



剣攻撃につなげる

第3章 敵キャラ登場リスト

- ①・ダブゴブリン×3
  ・青インセクト×6
  ・クロウラー×1
- ②・ダブゴブリン×2
  ・バードナイト×1
- ③・ダブゴブリン×2
  ・青インセクト×4
  ・パタラット×1
  ・ナウシズナイト×1
- ④・ダブゴブリン×2
  ・赤インセクト×2
  ・赤クロウラー×1
- ⑤・バードナイト×1
  ・ナウシズナイト×4
- ⑥・ナウシズナイト×3
- ⑦・バードナイト×3
- ⑧・ダブゴブリン×2
  ・デモンゴート×1
- ⑨・バードナイト×3
  ・ナウシズナイト×2
- ⑩・ダブゴブリン×2
- ⑪・パタラット×4
  ・ダブゴブリン×1
- ⑫・バードナイト×4
- ⑬・バードナイト×2
  ・ナウシズナイト×2
- ⑭・バードナイト×2
  ・ナウシズナイト×3
  ボス デスマスカレイド

第3章 ボス デスマスカレイド

離れていると気弾かリング状の飛び道具を撃つか、もしくは接近してくる。

まず気弾は見切りにくいので、撃つモーションを起こしたら左右に動いて避ける。リングは届くまでの軌道で上、下段が判断できるのでそれぞれガード可能。連続で撃ってきた時は、基本的に上段がきたら次は下段というように交互にくるので覚えておこう。

攻撃のチャンスは接近してきた時。前に出てきたのと同時に気導連斬を重ねるのだ。出がかりから当たればかなりのダメージになるぞ。接近してくるのは、気弾かリングを撃った直後が多い。それ以外は前記の通り、耐えよう。

また当然スケアクロウは効かないので、使うだけムダだ。



飛び道具を撃ち終わった直後か…



最大のチャンス…気導連斬た

KONG桑田の人生あーこりゃこりゃ



最終回

[人生を考える季節、それが春]



《PROFILE》

コング桑田(こんぐくわた)

誕生日：8月23日　出身地：大阪府　血液型：B型　趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り
芸歴：12～3年　好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：牙神幻十郎(真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝)/ナインハルト・ズィーガー(真サムライスピリッツ)/ギース・ハワード(餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説スペシャル、KOF '96)/ダック・キング(リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説スペシャル)

出会い、別れ…新しい季節は毎日が刺激的!?

YO！　兄弟姉妹、元気にごきげんにやっとるか？　この号が出る頃いうたら、新しい環境だ、あーこりゃこりゃと何かがはじまって、期待や不安の気持ちでいっぱいの兄弟姉妹もいてることとやろう。

例えば入学、クラス替え、転校など、新しい人や世界との出会いがあったり、逆に、友人や知り合いと別れ、一人暮らしや寮生活をはじめる兄弟姉妹もいるやろ。どっちにしても、毎日、刺激的で驚きや発見があるはずや。

そんな春の時期を、みんなには有効に過ごして欲しいと思う！　いやほんま！　俺も高校卒業して2年間の浪人生活のあと、大学に入学してからの勉強や、新しい人間関係(学校、地域、アルバイト、クラブ)が、今の俺の〝あーこりゃこりゃ〟なライフスタイルの最初の一歩となっているると思う。振り返ってみてあの時のあれがなかったら…、みたいなことが一杯あった。

小市慢太郎兄も、大学入学後、その大学の演劇のサークルと出会いがきっかけで、今、演劇の世界でやっとるし…。

俺は歳をとっても毎日の出会いや刺激を求めてるけど、やっぱり高校卒業する年齢の頃に起こったそれぞれにとっての事件は、これからの己の支えになったりすると思うので、毎日を楽しんでもらいたいもんやと、この季節になるといつも思う。

さて、先月号は休みましたが、今月号は最終回。とりあえずテーマなしの近況報告ということで思いついた通りに書かしてもらう。

まず、高知の大野弟、町田の石渡弟、横浜の佐藤妹、ほかお手紙、励まし、チョコ、どうもありがとう！　支えになった。

祝・ラジオドラマ　しかし幻十郎の出番は…

近況その1、『真説サムライ』ラジオドラマの報告！

噂に聞いとったラジオドラマ出演の話が幻十郎にも届いた。投票で次の週の話が決まるファンにとってもキャラクターにとってもおもしろい話。しかも東京での録音や。自然と気合いも入る。そして、何日かして台本が届いた。しかし、4話あるうちの1話のみの出演、それも投票結果によってはラジオで流れない！　怒る幻十郎をなだめになだめ、東京テレビセンターへ。「東京→大阪の時差を計算してなかった！」とかいういいわけの遅刻(新幹線1台乗り遅れ)で大雨の中到着。すでに生駒治美姉はスタンバイ。そして2話のエンディング、次回3話の予告。3話本編Aタイプを録音。昼すぎに写真撮影が終了。噂の遠距離恋愛ゴッコ(3月号の安井兄の『遊びは終わりだ』参照)もなく、大阪へ。RPGのごとく1人…。

みんなで歌って楽しかった大阪のライブツアー

近況その2。『SNKライブツアー1』報告。

モンスター前塚兄、臼井雅基兄、生駒治美姉、田中昭子妹と共演し、楽しい一日やった。歌わしてもろたし、ファンの兄弟姉妹ともコール&レスポンスで歌ってもろたし、会場のゲーム場で〝ギースVSダック〟の試合を観せてもろたり、コスプレの審査員やったり、吉日やった。

ばたばたっと書いてしもうたけどこれにて。ほなSoul to ya！



ギース・ハワード/『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』
©SNK 1996

プレゼントのお知らせ

サイン入りサイトロンオリジナルCDポーチを抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで。〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「あーこりゃこりゃ5月号」係まで。締切りは5月9日必着。発表は7月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

2月号の当選者は、福岡県の佐藤秀平さん。おめでとう!!

コング桑田の人生相談

質問　尊敬している画家やイラストレーター、漫画家はいますか？　(11歳・男)

尊敬をはずして、好きなアーティストはひさうちみちお氏(京都在住)。ちょいとHですが素敵で興奮します。黒田狂太郎氏のライブペインティングはグレートです。四国で〝ねーねーず〟とのライブで涙してしもた。ポール・ティビス(米)、アンリ・ルソー、ローライダーアートのゴンザレス、SNKの白井影二氏など。そのアーティストの作品1枚を部屋に飾るよりカードとかをいっぱい貼りまくるタイプかな？

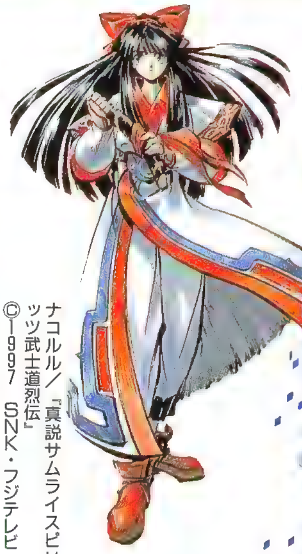
※今回で『KONG桑田の人生あーこりゃこりゃ』は、終了となります。コングさん長い間、お疲れ様でした。

生駒治美連載 *Vol.12*

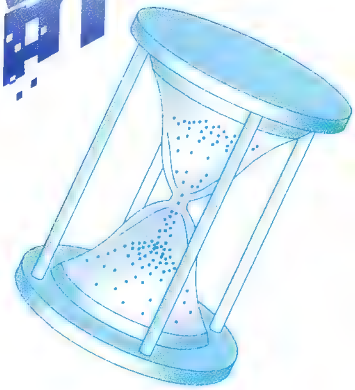
碧い砂時計



東京・SNKライブツアーにて（NEOプリ:大阪会場でお仲間たちと）



ナコルル／『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU
イラスト／しろー大野



春のはじまりを飾る SNKライブツアー

This is HARUMI IKOMA

生駒治美 いこま はるみ

2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属

〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、リアルバウト餓狼伝説スペシャル）／シンクレア（ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝）

すっかり暖かくなりまして、頭の中も春の陽気でてふてふが飛んでおります。らりほー、元気でやっとりますか？

さて、春といえばSNKライブツアーが、3月に騒々しくおこなわれたぞ!! 地元大阪を皮切りに、全国津々浦々を駆け巡ったのだ。

そういうわけで、今回は大阪、東京の、はじけたお仲間の話をしようかな。

まずは大阪。これが大変だったのだ。

本番一週間前に、一本の電話が鳴った。「ああ前塚だけど。今イベントの内容が決まって、生駒ちゃん、俺たちのギター演奏で歌ってもらうことになったから…。あっ、それと、キャラの声でみんなでデュエットメドレー歌うから、練習しておいてや。これ、決定やから」ガチャン。…やて。それから何度交渉しようが、「決定」の一言で話は終了。

まあ、そんなドタバタがありまして、STARTしたわけであります。

相変わらずすっごい盛況で、朝からお客さんが並んで、会場内はすしづめ状態でありました。そんな中、「侍声優魅惑の宴大阪だけよ」と題して、私たち声優陣が炸裂したわけ。

暴露トークや、コングさんのバカウケブルースなどがありまして、お楽しみのキャラ声で歌うデュエットメドレー。

みんな、前塚さんの瞬時の指示に反応して歌うということで、パニックになりながらも、持ちキャラを存分に披露しておりました。

ナチュラルハイのコングさんと前塚さんは当然のこと、臼井くんもかなり楽しかったようで、覇王丸炸裂。私はというと、最後に指示を聞きのがして「オカマのキング」が歌えなかったのが今でも悔しくて悔しくて…!! でも「オカマのキング」ってどんなんや？ 前塚しゃん。

そしていよいよ、ナコルルの歌「声を聞かせて」を歌うはめに…。が、デュエットメドレーですっかりできあがってしまった私は、数日前の不安なんてどこへやら、すっかり自己陶酔しとりました。芸達者な前塚さんと臼井くんは転職するなら「流しのおっちゃん」てなぐらいにギターにハマってたし。何とも愉快な一日でありました。

そして、この日のすごいもの見ちゃったコーナー（勝手に作るな！）は、コングさんの赤のエナメルパンツでありました。

さて、東京はというと「ゲムドラナイト」の公録があり、こちらも大賑わい。

私も初ゲストとして参加したのですが、子安さんも氷上さんもめっちゃいい人で、楽しませてもらいました。だけど、質問コーナーで「生駒さんはババシャツ着てるんですか？」の質問にはまいったけど。誰じゃ、レディにそんなこと聞いた奴はー！

そして東京のイベントですごかったのは、最後に友情出演として、あのKENさんが歌ってくれたこと。

私が「みんな、KENさんを大きな声で呼ぼう」と脳天気に呼んだにも関わらず、みんなを圧倒するような歌声でRPGのエンディングテーマ「天空へ」を歌い上げてくれました。最後には誰もが吸い込まれるようにKENさんの歌に聞き入っていましたね。

このツアーでホント、お客さんにもお仲間にもパワーもらった感じ。全国のみなさん、本当にありがとう。

生駒治美のワンポイントアドバイス

Q 生駒さんは多くのキャラクターの声優をしていますが、どうしたら何種類も声を使い分けられるんですか？

（愛知県／A・Hさん他）

A うーん、どうしてなんでしょうね。

地声はけっこう低めなのでキング系なんでありますが、ちょっと作るとナコルルにもなれる。でも、その分苦労もあるのよ。

だから、声を作ることよりも役になりきる方が、いろんなパターンを演じられる近道かな。同じ声でも別人になれるから、試してみてね。

PRESENT

生駒治美のサイン入りテレフォンカード（ナコルル＆リムルル）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「碧い砂時計5月号」係まで。

締切りは5月9日必着。発表は7月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。3月号の当選者は、山梨県の大森照基さん。おめでとう!!

※「生駒治美のワンポイントアドバイス」への質問を募集します。生駒さんに聞きたいことを、ハガキに書いて送ってね！ 待ってます♡

安井邦彦の

遊びは終わりだ!!

—ROUND10—



安井邦彦（やすい くにひこ） YASUI KUNIHIKO

PROFILE

誕生日：12月12日　出身地：愛知県　血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏　声優歴：3～4年
<声優としてのキャリア>　ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）テレビアニメ：「バケツでごはん」「あずきちゃん」他　海外ドラマ、映画：「メルローズ・プレイス」「ビバリーヒルズ青春白書」他

こうしてできた俺の声 ゲームボイス収録秘話

このコーナーのタイトルにもなっている名ゼリフ、「遊びは…終わりだッ！」。このセリフが聞きたくって技の練習をした、なーんて人も安井ファンなら結構いるよね。あれってどういう風に録音されているか、みんな知ってる？　今回はゲームやドラマのボイス収録の舞台裏を、セクシーボイス安井氏にこっそり教えてもらいました！

1人きりで台本片手に ホッ、フッ、ハァッ！ 結構孤独な作業かも…

皆さん、こんにちは。

切ない別れの季節も過ぎ去り、いよいよ新年度、新学期、新入生、新入社員など、新しづくめでサクラ満開!!　がんばろうねー！　なんて…ハハハ。

さて、今回のこのコーナーですが、ゲームボイスなどの収録の風景をテーマにして欲しいというリクエストがあったので、それに答えたいと思います。

以前にもインタビューかなにかで話したと思うんですけど、ゲームソフト用のボイス録りというのは、その時々にもよりますが、たったひとりでスタジオに入ってヘッドホンをし、1台数10万円もするというマイクの前に立ち、片手にセリフの書き記された原稿を持って「フッ！」「ハァッ！」「どうしたッ！」「遊びは終わりだッ!!」などと順番にしゃべっていくわけですよ。

防音ガラスの向こうにはスタッフの方々がいて、「すいません安井さん、○○番目の『ハァッ！』ですけれども、もう少し力をためるようなかんじで、長めにいただけますか？」と、やはりあちら側に備えつけてある卓上のマイク（これは『トーク・バック』というのですが）で指示があったりする訳です。これはアニメやCMのナレーション録りなどでも同じですね。

いっさいの雑音禁止！ 役を演じる以外にもこんな意外な苦労が

また、レコーディングスタジオで使うマイクは非常に感度が良いので、ちょっとしたノイズ、例えば洋服のすれる音や「ぐうっ」というおなかのなった音、原稿用紙や台本をめくる音（『ペーパー・ノイズ』といいます）などもひろってしまうので、セリフをしゃべるということ以外にも、神経を使うことがたくさんあります。これが出演者多数のドラマかなにかになるともっとシビアで、イスから立ち上がるときに「ギシッ」といわないようにするとか、自分の席からマイクにたどり着くまでに極力足音を立てないようにするなど、色々な『注意事項』が増えていくんですね。

だから、そういうレコーディングの現場というのは、そんなにセリフをしゃべっていなくても、ただ座って待っているだけで神経がすり減っていくんですよ。特に僕みたいなデリケートな人間は…。フフ、一度言ってみたかった。

恋人？　友人？ 曽木『舞ちゃん』とのウワサの真相は…

そういえば、ドラマなど複数の声優さんで収録するときは、普通、わりとせまい部屋に大人数で入り、かわるがわるマイクの前に立って声をいれるんですが、この間の『ネオジオDJステーション』のときはちょっと様子が違っていました。そこのスタジオは楽器のレコーディングもできる大規模なもので、演技者がそれぞれスタジオ内のさらなる小部屋（『ブース』といいます）に分かれて入り、それぞれの声をその人専用のマイクで収録し、後でそれをまとめてCDにしたんですよ。

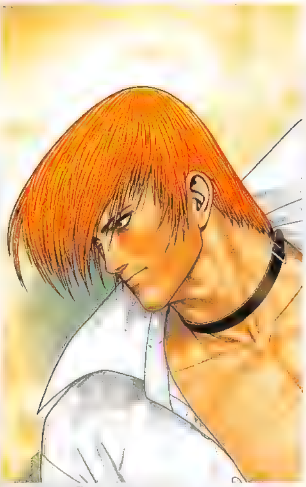
そのときの収録で、最後に出演者たちの『ひとことコメント』を録ったんですけど、僕はたまたま『舞ちゃん』こと曽木嬢と同じブースで、僕の番のときに彼女が「ニャア」と鳴いたんですね。それでおいしいところを持っていかれた悔しさ（？）から「君ねェッ！」とかなんとか言ってしまったのを、なんと公式音源としてCDに収録されてしまったんでヤンス、ハイ。別にイチャついていたわけじゃあないんでくれぐれも誤解のないように！　わかりましたねッ！　ハァッ、この場を借りてやっと弁明ができた。よかったよかった。というコトで、そろそろおしまいだぞい。あっという間だね。それでは皆さん、また次回！

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

さぁ今月もまたこのドリームアワーがやって参りました。役を演じる安井氏とともに八神庵について語り合うこのコーナー。安井さんへの質問を大募集中！　質問内容は、庵に関することならなんでもOK。どうせ載らないしィ、八ガキもったいないしィなどと無粋なことはおっしゃらず、今すぐ質問八ガキを送りやがれェ～（キャラが違うゾ～）。

Q：俺は現在1人暮らしだそうですが、家事はやっぱり自分でしているのでしょうか？（和歌山県／琴ノ瀬）

A：そりゃ1人暮らしということなら、家事は自分でやっているでしょうね、いおりんは。そうじ洗濯、アイロンかけ…。でも、アイロンかけなくちゃならないようなものは、きっと近所のクリーニング店に出すだろうね。ただ、ウールのニットなんかは『ドライクリーニング用洗剤』でつけ置き洗い、最初の脱水は15秒ですすぎは2回、だね。フフ。食事は自分で作らないな、たぶん。なぜなら近くにおいしい惣菜屋さんがあって、そこのお店の女の子がかわいいから。ハハハ、これでどうだッ！



八神庵／「The King Of Fighters'96 NEOGEO Collection」

家・庭・版
新作モード情報
MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回は『ブレイカーズ』カセット版と、新モードが追加された『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』CD版だ。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

CD版では2つのオリジナルゲームモードが追加されたぞ!

—SNK—
カセット
2月28日発売 32,000円
CD-ROM
3月30日発売 6,800円

色々な新モードが追加されることが多いCD版。この『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』でも、例に漏れずCD版だけのオリジナルモードが加わっている。
難易度や時間の変更などは、カセット版と同様にばっちりできるぞ。



ロード画面中にも飽きさせない工夫がある

CPUキャラの乱入も! CD版だけの特別モード

オプション画面でオリジナルモードに設定すると、ゲーム中に2つのイベントが起きる。
1つ目は「チャンスファイト」。これはゲーム中に、ある一定の条件を満たすことで発生する特別ルールのゲーム。ゲーム開始時からパワーゲージがS．POWERの状態になるものと、体力ゲージが半分の状態ではじまる2種類がある。どちらの状態になるかは、まったくのランダム。その条件は、1ラウンド中に挑発を5回、最後まできちんと決めるというもの。成功すると、次のCPUキャラとの対戦前に、ちょっとしたイベントが起きる。
2つ目はCPUプレイヤーの乱入。これはランダムで、CPUが挑戦者として乱入してくるというもの。乱入してくるCPUキャラは、子供、ギャル、外人、達人の4人。強さは4人とも変わらない。



チャンスファイトに突入すると対戦相手が挑発してくる



CPU乱入キャラの1人。名前は「マリナ


歌うマリー。悩ましげな表情だ

クリア後のお楽しみSNKサウンドアート

CPU戦をクリアし、スタッフロールが流れたあとに、SNKサウンドアートがはじまる。これは、おまけCGを背景に、ブルー・マリー（生駒治美）が「Blue Mary's BLUES」を歌うというもの。お色気のあるグラフィックが満載で、ブルー・マリーファンでなくとも見る価値があるぞ!


このようなCGがたくさん!
その瞳で何を見つめているのか…


な、なんと! 生唾ものの姿だ。そのシーツの下は…

ブレイカーズ

カセット版ではサウンドテストが可能 あのピエールの声も聞き放題！フウ〜ン♡

ビスコ
カセット 3月21日発売 29,800円
CD-ROM 4月25日発売 6,800円

ながらくお待たせ！MVSから約3ヵ月。かなり長い期間をおいて、やっと登場の『ブレイカーズ』のカセット版。

オプションとして、ラウンド数や試合時間の変更ができるところなどは、他のタイトルのカセット版と一緒。

ただ一つ、特殊なモードのサウンドテスト。このゲームの特徴でもある、ピエールのあの声を聞くために用意されたようなモードだ。

もちろんあの声以外に、きちんと音楽や効果音も聞けるので安心。



オプション画面。写真はすべて最初の設定

4つのオプション＋α

変更ができるオプションは4つ。そして＋αのサウンドテスト。この中でやはり特殊なのはサウンドテストだろうか？ 他のオプションも難易度の変更、時間の設定、ラウンド数の決定、ボタン操作の変更ができたりと便利。



ボイスのこの番号がピエールの声だ！

●難易度

CPUの強さを設定できる。やさしい方から、BEGINNER、VERY EASY、EASY、NORMAL、MVS、HARD、VERY HARD、EXPERTの8段階ある。勝ち進むたびにCPUが異常に強くなるこのゲームで、EXPERTを選択してはじめると、かなり厳しい闘いになる（自キャラとCPUキャラの攻撃力と防御力の差がすごい）。

●タイマースピード

1ラウンドの時間の進み方が変更できる。全部で6段階あり、時間の表示はどの段階でも99だが、そのタイムがカウントされていくスピードが違ってくる。進み方が遅い順に、VERY SLOW、SLOW、NORMAL、FAST、VERY FAST、SUPER FAST。編集部で計測したところ、VERY SLOWで約90秒、SUPER FASTで約18秒だ。

●ラウンド数

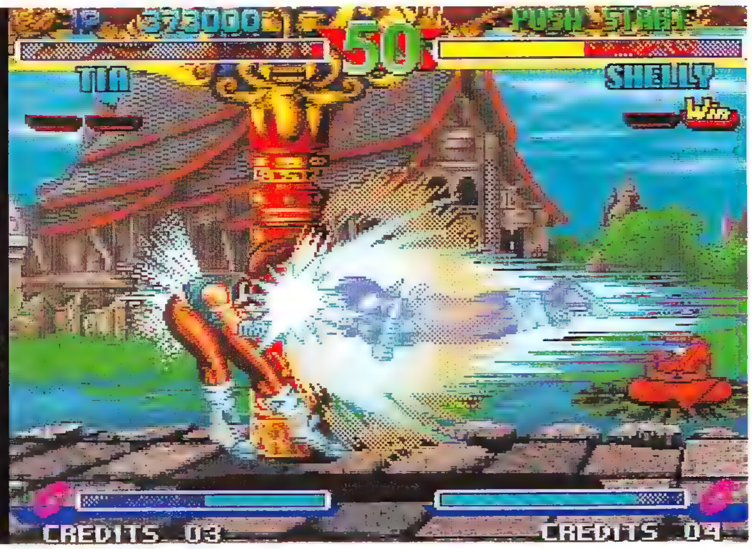
1試合中のラウンド数を設定できる。普通は3ラウンドだが、1ラウンド、5ラウンドにも設定できるのだ。対CPU、対人、それぞれに設定できるので、例えば対CPUを1ラウンド、対人を5ラウンドにしておけば、CPU戦は1ラウンド、対人戦の時は5ラウンド闘うことができる。

●KEY CONFIGURATION

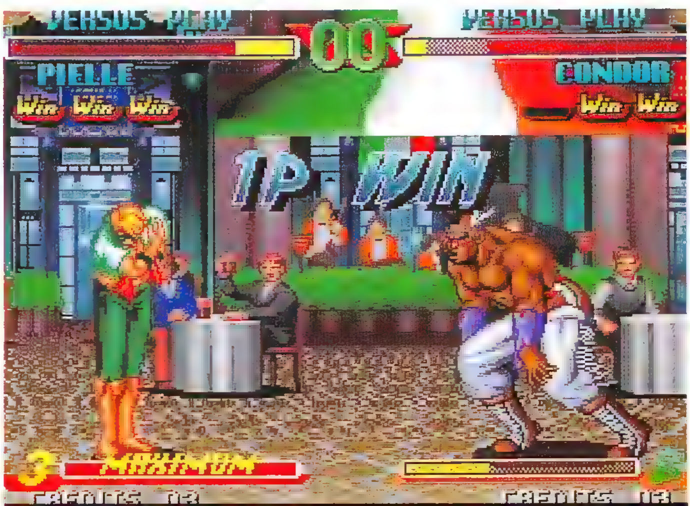
A、B、C、Dの各ボタンの操作を任意に変更できる。最初の設定はAが弱パンチ、Bが弱キック、Cが強パンチ、Dが強キック。

●サウンドテスト

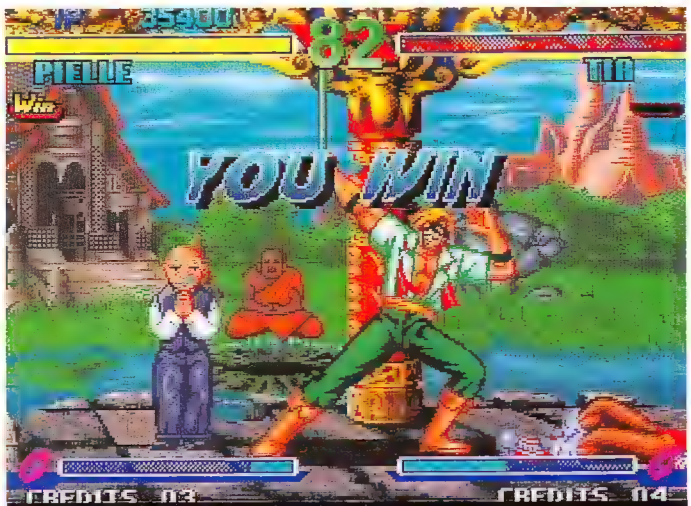
これを選択すると、ゲーム中の音楽、効果音、ボイスを聞くことができる。これで愛しのあの方の声も…。



EXPERTのCPU。はっきりいって強すぎ



対人戦では5ラウンド闘えるようにできる。対戦を長く楽しみたい方にオススメ



CPU戦では1ラウンドでも…

その後の狼炎TEAM 三匹が行く☆

坂本みのる




ほこりが…
もうがまんならん!!
ギュオ!
MAXIMUM
女だからと容赦はせんぞ!!
「もう」って……
いつがまんしたんだ?
だいたいおまえ容赦なんてしたことあんのか?
似合わねーセリフ…
レオナ!!
気をつけ!!
ピッ!!
おっ!?
休め!!
ピッ
おおお!?
私の部下が失礼したようだ
レオナは一家惨殺の生き残りでな
そのせいか血をみると心が乱れるようなのだ
だが大丈夫 このように命令ひとつで心を捨てるよう訓練してあるからな
フッ…
……あんたは鬼か?
それにしても諸君らはなぜここに?
一般人が旅行に訪れる場所でもないと思うが?
実は…
……って ああっ!? もう終わりじゃねーか!!
やっと出てきたのに…
次号へつづく

ネオジオフリークサービス部提供 NEO・GEOオリジナルグッズ 通信販売コーナー

ネオジオウォッチセレクション



①京
②庵
③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記

価格：各1,995円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：WA-NG-01

ネオジオアラームクロック



ネオジオ人気キャラ（京、庵、アテナ、ナコルル&リムルル、閑丸）の5個1セット。

価格：4,200円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：CL-NG-01

ネオジオステッカー

タテ15cm×ヨコ7cm

KOF 2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

価格：2,310円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：ST-NG-01



サムライスピリッツ・タペストリー



A2サイズ（594mm×420mm）
※閑丸のみ別サイズ

価格：3,150円
送料：E
（送料一覧表参照）
商品番号：TP-SAM-01

5種類1セット

龍虎フィギュア

価格：2,100円
送料：D
（送料一覧表参照）
商品番号：F-RYU-01

10体1セット



'97SAMURAI WORLD/SNK CALENDAR

大好評にお応えしてサムライカレンダー再入荷決定！ 7枚のカラーイラストは、もちろんすべて描き下ろし。サムライファンなら手に入れるべし！ これが最後のチャンスだ！



タテ76cm×ヨコ35cm
フルカラー/7枚（表紙含む）

価格：1,575円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：C-SAM-01

限定120部

不知火舞等身大ポスター

ご存じ！ 人気キャラ舞ちゃんの等身大ポスター。PP加工を施してあるので、ちょっとしたことではやぶれたりしないゾ！



タテ160cm×ヨコ80cm フルカラー
価格：2,100円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：PO-MAI-01

限定100枚

サムライカレンダーと不知火舞ポスターは電話予約でのみ受け付けます。

電話予約受付日：4月27日 PM1:00～PM6:00
電話番号：(03)5395-6776,(03)5395-6314

限定品ですので、定員になり次第締め切らせていただきます。大変混雑することが予想されますので、つながらない場合は時間をおいてからもう一度おかけなおしください。
上記以外の時間には、ご予約をお受けすることはできません。ご了承下さい。

ソフト予約受付中

●リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ネオジオCD版）



©SNK 1996

発売日：3月28日
価格：6,300円
送料：E（送料一覧表参照）
予約締切日：4月20日（必着）

※リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ネオジオCD版）は、ハガキまたは郵便振替でのご予約はお受けいたしません。必ず現金書留でお申し込みください。
なお、このCDは再版分ですので、商品の発送は予約締切日より1～2週間ほどかかります。

'97年4月1日から、消費税の改定に伴ない商品の価格が今月号の表示額に変更されました。現金書留、または郵便振替を郵便局に申し込んだ日が、4月1日以降のものでは価格が変わっております。お間違えのないようお願い致します。

申込方法

A：現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号&住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号
⑤数量 ⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

B：郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料（手数料）の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は「00160-5-105479」です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

KOF'96のデータファイルがパソコン版CD-ROMで出るゾ！
【概要】タイトル：『キング・オブ・ファイターズ'96パーフェクトファイル』、対応機種：Windows対応機（CPU 486DX4以上）/Macintosh（CPU 68040以上）、発売日：'97年6月18日、価格：7,140円＋送料1,000円、特典：描き下ろしオリジナルマウスパッド付き、申込方法：現金書留または郵便振替にてご入金ください。商品の発送は6月18日頃の予定です。

ナコルルコスチューム



価格:52、290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

草薙京ジャケット

価格:36、540円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



八神庵ジャケット

価格:31、290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)



八神庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
(希望サイズを必ず明記)

リムルルコスチューム

価格:52、290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)



イラストは参考例です。

秘書コスチューム

●マチュア
商品番号:CS-MAT-01
●バイス
商品番号:CS-VIC-02

価格:36、540円
送料:E
(送料一覧表参照)
サイズ:S・M・L
(希望サイズを必ず明記)



八神庵レザーボンテージパンツ

価格:31、290円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:LE-IOR-03
サイズ:Lサイズのみ

テリーキャップ

価格:3、990円
送料:D
(送料一覧表参照)
商品番号:CP-TER-01

フリーサイズ



草薙京グローブ'96

フリーサイズ

価格:10、290円
送料:F
(送料一覧表参照)
商品番号:G-KYO-01



草薙京ピンバッチセット'96

価格:1、050円
送料:B
(送料一覧表参照)
商品番号:B-KYO-01



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

ハード&周辺機器

●NEO・GEOCD
価格:34、440円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02
●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。
●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4、095円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。
●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。
●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。
●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。
●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。
●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。
●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

送料(手数料)一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも500円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット1,000円
F=1セット500円、2セット以上900円
※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

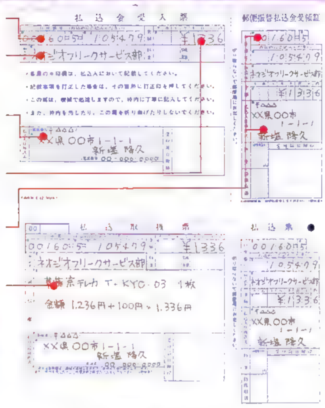
●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認していただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部　03-5395-6776
受付け時間　PM1:00〜PM8:00(月〜金)

郵便振替用紙の記入例

1枚目
口座番号を記入します
加入者名を記入する欄です
あなたの住所・氏名と電話番号を記入します
希望商品の価格と送料の合計金額を記入します
左と同じ内容を記入します

2枚目
通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません



※実際の商品とロゴ等若干異なる場合があります。　※電話番号が変わりましたので、お間違えのないようお願い致します。

CD 最新音楽

CD & VIDEO

とっても気になるRPGドラマCDついに発売!!



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ドラマCD

SNK

4月9日発売　¥2,548(税込)
CD：PCCB-00255
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

ラジオ番組「ゲムドラナイト」で3月に放送されていた「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のドラマが、ついにCDになったぞ!

しかも、ラジオでは放送されなかったストーリーも完全収録。ラジオを聴いていた人も聴けなかった人も、このCDがあればノープロブレムってわけだ。

当初の予定よりずいぶん発売が遅れてしまっている武士道烈伝だけど、その分ソフトは完璧ぃ〜♡ なハズだし、3月に出たオリジナルサントラやこのドラマCDもあるし、テレビCMも録り終えたし…と、発売に向けていやがおうでも気分が盛り上がるよね!

サムライシリーズの集大成ともいえる武士道烈伝、このドラマCDを聴きながらNFの情報を読んで、楽しみに待っててね♡

〈プロモーターノーツ〉

アーケードスペックRPGがオリジナルアルバムに引き続き、ドラマCDで登場します。

声優陣には、チャムチャムに千葉麗子、天姫、時姫に岩男潤子…とオリジナル声優に加え、「ゲムドラナイト」のパーソナリティ氷上恭子も参加しています。

SNKのドラマCDは、KOFに引き続き2作品目となりましたが、今回も千葉繁氏による演出で「サムライスピリッツ」の世界を見事に表現してくれます。

収録内容

すと〜り〜1
1. 第一幕「カムイの巫女」
出演：覇王丸、ナコルルル、リムルル、天草四郎時貞、時姫、牛若姫、邪神アンブロジャ
2. 第二幕「その名はガルフォード」
出演：覇王丸、ナコルルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード、チャムチャム、パクパク、モナシ
3. 第三幕「闇に生える牙」
出演：覇王丸、ナコルルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード、牙神幻十郎
4. 第四幕「黒き穢れの序章」
出演：覇王丸、ナコルルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード、天草四郎時貞、時姫、サノウク

すと〜り〜2
5. 第二幕「絶望の刃」
出演：覇王丸、ナコルルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード
6. 第三幕「闇に落ちる」
出演：覇王丸、ナコルルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード
7. 第四幕「汚れた翼」
出演：覇王丸、ナコルルル、リムルル、牛若姫、ガルフォード、天草四郎時貞、時姫、天姫

VIDEO 最新作ついにビデオで登場! 対戦もこれで楽勝だ!!



REAL BOUT 餓狼伝説SPECIAL

SNK

4月18日発売　¥5,040(税込)
VIDEO：PCVP-12071
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

今、アーケードで大人気の「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」の攻略ビデオがついに登場! …ということで、ここではゲームの魅力についてちょっと触れてみよう。

インパクトのある長いタイトル(笑)、個性あふれるキャラクター…何といっても過去のシリーズから復活を果たしたキャラや、やっぱり、というかしっかり登場なさったギースとか、さらにちょっとアブない裏キャラなど、磨き抜かれたゲームシステムもさることながら、キャラクターたちの魅力がスゴイ!

そういうわけで、この攻略ビデオはそんな彼らの魅力に迫りまくってるぞ! 既にお約束となったエンディング集やオマケ映像も、当然バッチリ収録!

これは買わなきゃソンかもよ!!

〈ディレクターノーツ〉

この「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」も、キャラが多い。通常使用キャラ19名に加え、家庭用のみ使えるギース・ハワード、裏キャラの4名と、計24キャラ!!

今回もネオジオ攻略でおなじみ「ネオジオフリーク編集部」監修によるスーパープレイヤーたちの華麗なるバトルをお楽しみいただけると思います。

彼らの対戦を中心に連続技、テリーによるCPU攻略と、まさに目からウロコ状態の連続!

音声の方も舞とブルー・マリーがたっぷりとナビゲーションを努めます。「RB餓狼伝説SP」の世界を、存分にお楽しみください。

ゲームプレイ：
ジェイケイ、モリスケ、修羅
騎士 鷹、蒼炎闘士ゆーち
声の出演：
曽木亜古弥、生駒治美
監修：
ネオジオフリーク編集部
音楽：新世界楽曲雑技団

NEO·GEO FREAK

PRESENT for you

プレゼントコーナー



1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜アンソロジー／10名（芸文社）



2 こうすればゲーム作家になれる！／5名（山下書店）



3 マジカルドロップIII ポスター／5名（データイースト）



4 SCITRON SPRING FAIR'97 音楽CD／10名（ポニーキャニオン／サイトロン&アート）



5 覇王丸ステッカー／10名（ネオジオフリークサービス部）



6 ネオジオキャラクターグッズセット／3名（アニメイト）

※商品は写真と異なる場合があります（お楽しみにね♡）



7 真サムライスピリッツ 覇王丸テレカ／5名（SNK）



8 リアルバウト餓狼伝説スペシャルポスター／5名（SNK）



応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函して下さい。締切りは5月9日必着。発表は7月号（6月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク3月号プレゼント当選者発表

①わくわく7ポスター
西田繁樹・北海道／栗田純夫・山形県／邦幡雅史・岐阜県／甲田充明・茨城県／倉沢善昭・神奈川県／大島亮浩・栃木県／宮内龍・愛媛県／原孝雄・愛知県／安藤泰博・香川県／水上由樹・埼玉県

②サムライスピリッツ・タペストリー
坂口友子・熊本県／谷井啓泰・愛知県／黒沼ひとみ・神奈川県／浜田佳恵・大阪府／唐司真有・福島県／山口朋子・北海道／橋本達也・滋賀県／小鳥英二・広島県／川口裕美・大阪府／三宅寛治・広島県／寺嶋元規・滋賀県／三浦志津江・北海道／河村岐・神奈川県／日置允・岐阜県／甲木浩司・岡山県

③サムライスピリッツ天草降臨CDソフト
田中圭一・茨城県／栗原隆英・神奈川県／木宿秀俊・香川県

④ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 限定版CDソフト
中村礼良・福岡県／鈴木大志・北海道／斎藤英樹・東京都

⑤マジカルドロップカレンダー
大久保陽一・愛知県／佐保和美・大分県／加藤千秋・福島県

⑥草薙京ジグソーパズル
山口佳英・和歌山県／周陽・埼玉県／徳田直樹・千葉県／浅井真郷・静岡県／小林裕世・新潟県／大塚裕之・徳島県／中嶋香奈・埼玉県／長久保幸子・東京都／二瓶貴史・福島県／矢吹和之・岡山県／水本絵里花・岩手県／林崎怜史・東京都／豊田浩治・岐阜県／浅川明美・茨城県／田迎智樹・東京都／加藤真之・千葉県／津蔵知紀・佐賀県／鈴木航志・秋田県／上木康平・東京都／吉川貴史・熊本県

⑦京バッジ
三仙哲司・福井県／幸フロウリィッシュ・大阪府／田中聖・静岡県／谷陽香・香川県／萬代眞理・神奈川県／浜砂峰子・熊本県／沢井貴則・石川県／今津耕平・徳島県／大平朱美・広島県／古屋正人・神奈川県

⑧SNKポストカードセット
武智由花・愛媛県／大沼香純・福島県／松岡琢磨・神奈川県／小泉貴青・東京都／千葉聖子・岩手県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

※2月号プレゼントのネオジオCDZは3名様当選のところを10名様発表してしまいました。すぐに残りの7台をご用意してお送りしますので、CDZ当選者の方々は、もうしばらくお待ちください。

NEO·GEO FREAK

6月号予告

次号は5月9日発売
定価590円（本体562円）

創刊2周年記念特別企画

ネオジオメインキャラの変遷／NFのできるまで／読者投稿４コマスペシャル／ネオジオゲームクロスレビュー

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

■全EXキャラ対CPU戦徹底攻略

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

■「…」by右京

マジカルドロップIII

■敵キャラ出現パターン公開と…
対CPUキャラ別攻略　その１

<募集！　攻略スタッフ>住所、氏名、年齢、職業、電話番号の他、得意なジャンルと、アクションやシューティングの場合は１コインクリアゲームの得点を、また格闘ゲームの場合は好きなタイトルの対人戦攻略（1,500字／キャラ不問）を書いて、ネオジオフリーク編集部までお送りください。ただし18歳以上で東京近郊にお住まいの通える方のみ。

◆特集

サムライスピリッツシリーズ 徹底大研究！

◆オールドゲーム攻略

クロススウォード　第２回

◆もう一度愛して♡

キング・オブ・ザ・モンスターズ2

◆声優連載コラム

生駒治美～碧い砂時計

安井邦彦～遊びは終りだ!!

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　５月号
第３巻第５号　通巻第24号
1997年５月１日発行（毎月１回・１日発行）
定価590円（本体562円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03－5992－2051
広告営業TEL03－5992－2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL03－5395－6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／片桐誠
●デスク／田原節子
●編集スタッフ／新井正信，稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，平田政憲，片山恵子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，MASA藤原，風のFLN，Dr.ちら，DSP－たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟，T－DEN，ISHTAR，H.K，G・ARM，ウェッピン＝イレーヌ，無双拳士　ま
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY　GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，村木哲雄，松永一美，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美
●サービス部／森さくら
●広告営業部／小串紀博，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

走る！ 編集後記

●世間ではⅦが標準らしいが、今僕はSFのFFⅣにハマっている…。でも、みんなクリアしているので、色々教えてもらえてお得。流行りモノをやるだけが能じゃない、か…？　（勝俣）
●昨年の暮れから悩んでいたことが解決しつつある。色々あったけど、この編集部に戻ってきたことで、踏ん切りがつきそうだ。というわけで○○さん、よろしくやってくれ。　（片桐）
●Ⅶやりつつやはり鉄拳３（ロケテ）♡　平八様の２Pを楽しみにしつつ吉光吉光…。いつもより多く回っております。そして不憂って感じ。かまちん、もう１年だよ。早いねえ…。（田原）
●いい年こいて今度はガシャポンにハマる（最近こんなのばっか）。ってゆーか、ゲッター２出ねぇ。とかいってたら近所からもう消えてるし。誰かゲッター２を俺にくれぇ～！　（新井）
●NF２周年記念イベントは、どうやらコスプレパーティになるらしい。私たちもコスプレするのかしら？　もしやるんだったら、私はエンプレスをGET!!　…かなぁ（笑）。　（稲葉）
●最近、妄想が暴走することが多くて困ってます。もう制御不能です。日常生活からくる思考の暴走なので大変です。もう脳を洗浄するしかないんでしょ～か。なぁ、さくら？　（蒲地）
●最近、小銭がアッという間に消えていく。そして手元には何やら大量のカードが…。おそるべし!!　お金を吸い取る悪魔の機械カードダス。さてと、次はカードダスマスターズかな？（林）
●最近、悪いことと嬉しいことが一度に起きた。次に悲しいことがあると分かっても、それを避けて通れない。人生ってこんなにつらいものだったかな～？　さよならカトリーヌ…。（平田）
●蒲地さん同様、私も大暴走中。今のヒットは零式ちゃんと円卓と、21歳のツンツン頭。後18歳の教皇と、19歳の華撃団員。…26にもなって、未だ落ち着き知らず。超自虐的。うき。（片山）
●某２D格闘３は超待ちゲーらしいので、某３D格闘３の方がメインに決定。ネオジオの格ゲーは新作の噂を聞かないので、夏に出る（？）KOF'97まではお休みかな。（ジェイケイ）
●この号が出ている頃にはとんよこが消えている。思えばネオフリで仕事をすることになったのも、とんよこの常連だったのがきっかけな訳で。寂しくなるなぁ。はぶさん？　（モリスケ）
●つーか、“とんよこ”消滅！　振り返って見れば、開店当初からこのゲーセンに通っていた。とんよこがなければ、格ゲーやっていたかも分からなかったし…マジ、かなり寂しい。　（鷹）
●えっ、何、とんよこ閉店なの？　どーでもいいよ興味ない。…けど東横でバイトして知り合った人も多いんだな。やっぱり店長にも感謝しちゃうし、涙を忘れた俺もチト失禁。（ゆーち）
●今月は異常に忙しかったのでーす。その中でもRBスペシャルのビデオの仕事が特に死ねた。ディレクターはつらいぜ…。かなりの力作なので、発売されたら見てね！（DSP－たろりん）
●約半年ぶりに髪を切ったので、頭だけが妙に寒い。髪を切ってから４日後に編集部にきたら『別人になっちゃいましたね』といわれて、嬉しいのやら悲しいのやら…。　（無双拳士　ま）
●はやしんといいかまちんといい片山おねーさんといい、みんな盛り上がってるね！　それも某RPGと某アイドルゲーマーのせい？　待ってて！　私も行くわ！　フーンハフーン。（森）



参
SUPPLY/RAIL TRANSPORT "HOHA-12"
SONIC SQUAD/TROOPER "DRUGA"
AIR FORCE/FORTRESS "FAR-LAGOON"
AIR FORCE/SAUCER "LOVER-DOOL"
「紅き雷光」
EPISODE 2: LUNAR PRAYER
EPISODE 1: BAPTIZM
「鉄生ル者」
FINAL EPISODE: IRONCLAD
「超鉄ファイト!」
EPISODE 5: METAL COMBAT
「眼下に在るは…敵」
EPISODE 5: THE ENEMY BELOW
株式会社サウルス
超鉄ブリキンガー
BRIKINGER
TM
© 1996 SAURUS
NEO GEO CD
業界初!! 初回限定3面パッケージ
■ NEOGEO はSNKの商標です。


鬼
「懺悔の手には…」
「悪意」
「汚れ無き悪戯」
「絶対に諦めない！」
「錆色の掌握者」
「虚空の星」
「運命の女神よ！」
GAME OVER



雑誌07225-5
T1107225050595
月刊ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK
1997年５月１日発行　発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤　発行／株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋３－７－９　☎03・5992・2051(営業) ☎03・5395・6314(編集)
590YEN
芸文社